

**PENGARUH *GAME ONLINE SARA'S COOKING CLASS* TERHADAP  
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X JASA BOGA  
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN  
KONTINENTAL DI SMK N 1 SEWON**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**NANIK KRISTIANA**

**NIM: 08511241019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
OKTOBER 2012**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH GAME ONLINE SARA'S COOKING CLASS TERHADAP  
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X JASA BOGA  
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN  
KONTINENTAL DI SMK N 1 SEWON**

Oleh:

**Nanik Kristiana  
NIM. 08511241019**

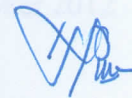
Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk diujikan di depan

Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik,

Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta, Oktober 2012

Pembimbing



Sutriyati Purwanti, M.Si  
NIP. 19611216 198803 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:


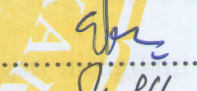
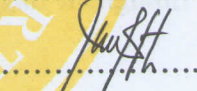
**PENGARUH GAME ONLINE SARA'S COOKING CLASS TERHADAP  
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X JASA BOGA  
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN  
KONTINENTAL DI SMK N 1 SEWON**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik

Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

pada tanggal 17 Oktober 2012 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Sutriyati Purwanti, M.Si	Ketua Penguji		17-10-12
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd	Sekretaris Penguji		17-10-12
Dr. Endang Mulyatiningsih	Penguji		17-10-12

Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



**Dr. Moch Bruri Triyono**

NIP. 19560216 198603 1 003

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nanik Kristiana

NIM : 08511241019

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online Sara's Cooking Class* terhadap Minat  
dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata  
Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1  
Sewon

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Oktober 2012

Yang menyatakan,



Nanik Kristiana  
NIM. 08511241019

## PERSEMBAHAN

*Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT.*

*Kupersembahkan karya ini kepada:*

*Ayahanda dan ibunda tercinta (Bapak Supriyono dan Ibu Sri Wiyarni).*

*Dengan tetesan keringat dan air mata ayahanda dan ibundalah, ananda dapat mengenyam pendidikan tinggi.*

*Doa, semangat dan harapan ayah dan ibu yang menjadikan ananda kuat dalam menjalani semua hal.*

*Dan tak lupa kubingkiskan karya ini untuk:*

- 1. Kakak dan adikku tersayang yang selalu menemani dan memberi semangat.*
- 2. AB 4633 WK dan AB 3827 EJ yang selalu mengantarku kemanapun ku pergi, tak peduli panas maupun hujan.*
- 3. Almamterku, Universitas Negeri Yogyakarta.*

## **MOTTO**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,  
maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan),  
kerjakan sungguh-sungguh urusan yang lain

(QS. Al Insyirah 6 – 7)

Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan

(Herodotus)

Janganlah larut dalam sebuah kesedihan,  
karena masih ada hari esok yang menyongsong  
dengan sejuta kebahagiaan

**PENGARUH *GAME ONLINE SARA'S COOKING CLASS* TERHADAP MINAT DAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X JASA BOGA PADA MATA PELAJARAN  
PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL  
DI SMK N 1 SEWON**

**Oleh:  
NANIK KRISTIANA  
085112141019**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2) Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; 3) Pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain eksperimen klasik (*Classical Experimental Design*). Subyek penelitian adalah siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon, yang berjumlah 62 orang. Data penelitian diambil dengan angket dan lembar observasi. Uji validitas dan reliabilitas angket menggunakan *Corrected Item-Total Correlation*. Pengujian hipotesis dengan Statistik NonParametris yaitu Uji Wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan setelah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 19,35% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 80,65% siswa mempunyai minat belajar yang sedang pada kelas kontrol sebelum adanya perlakuan. Setelah eksperimen 16,13% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 83,87% siswa mempunyai minat belajar yang sedang. Siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, terdapat 3,23% yang mempunyai minat tinggi; 90,32% dengan minat sedang; dan 6,45% siswa mempunyai minat rendah. Sebanyak 16,13% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 83,87% siswa mempunyai minat belajar yang sedang pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*. 2) Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan setelah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 32,26% siswa dengan motivasi belajar yang tinggi dan 67,74% siswa dengan motivasi belajar yang sedang pada kelas kontrol, baik sebelum maupun setelah perlakuan. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, sebanyak 25,81% masuk dalam kategori tinggi, dan 74,19% masuk dalam kategori sedang. Setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*, terdapat peningkatan. Sebanyak 61,29% siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dan 38,71% sisanya mempunyai motivasi belajar yang sedang. 3) Pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental terbukti dari nilai signifikansi 0,000 untuk variabel minat belajar dan 0,001 untuk variabel motivasi belajar. Nilai signifikansi variabel kurang dari 0,05 (5%) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima: *game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).

Kata kunci : *Game Online Sara's Cooking Class*, Minat Belajar, Motivasi Belajar



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “**Pengaruh *Game Online Sara’s Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon**”. Tugas Akhir Skripsi ini merupakan penerapan ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah, serta sebagai persyaratan kelulusan pendidikan Strata 1 di Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Berbagai bimbingan, dorongan serta semangat telah kami dapatkan dari segenap pihak yang sangat membantu dalam penulisan proposal penelitian ini. Pada kesempatan ini kami menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rahmat Wahab, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana FT UNY.
4. Sutriyati Purwanti, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan dan evaluasi dalam penyusunan skripsi ini.



5. Purwati Tjahyaningsih, M.Pd, Dosen Penasihat Akademik, yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, dan pengarahan untuk segera menyelesaikan studi.
6. Teman-teman Pendidikan Teknik Boga angkatan 2008, terimakasih atas hari-hari bersama kalian yang penuh inspirasi dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Manusia adalah makhluk yang tidak pernah luput dari khilaf dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kami mohon maaf apabila terdapat banyak ketidaksempurnaan dalam goresan tinta hitam ini. Kami berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak. Akhirnya, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Oktober 2012

Penyusun,

Nanik Kristiana

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori	
1. Belajar .....	10
2. Minat Belajar .....	11
3. Motivasi Belajar .....	17
4. <i>Game Online Sara's Cooking Class</i> .....	24
5. Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental .....	29
B. Penelitian yang Relevan .....	32
C. Kerangka Berpikir .....	34
D. Hipotesis Penelitian .....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekata Penelitian .....	38
B. Desain Penelitian .....	38
C. Variabel Penelitian .....	39
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
E. Populasi dan Sampel Penelitian .....	40
F. Prosedur Penelitian .....	41
G. Metode Pengumpulan Data .....	42
H. Instrumen Penelitian .....	44
I. Uji Coba Instrumen .....	48
J. Metode Analisis Data .....	52

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data .....	66
B. Analisis Data .....	99
C. Pengujian Hipotesis .....	103
D. Pembahasan .....	104

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	110
B. Saran .....	111

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>115</b>
-----------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Sara's Cooking Class</i> .....	26
Gambar 2. Option permainan <i>Sara's Cooking Class</i> .....	27
Gambar 3. Resep dalam <i>Sara's Cooking Class</i> .....	28
Gambar 4. Kerangka Berpikir .....	36
Gambar 5. Desain Penelitian .....	39
Gambar 6. Histogram Rerata Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	67
Gambar 7. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	69
Gambar 8. Pie Chart Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol .....	70
Gambar 9. Histogram Rerata Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	72
Gambar 10. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Eks. Sebelum Perlakuan .....	73
Gambar 11. Pie Chart Kecenderungan Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	74
Gambar 12. Histogram Rerata Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan .....	76
Gambar 13. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	77
Gambar 14. Pie Chart Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol .....	78
Gambar 15. Histogram Rerata Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	80
Gambar 16. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Eks. Sebelum Perlakuan .....	81
Gambar 17. Pie Chart Kecenderungan Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	82
Gambar 18. Histogram Rerata Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	84

Gambar 19. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	85
Gambar 20. Pie Chart Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	87
Gambar 21. Histogram Rerata Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	88
Gambar 22. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Ekperimen. Sebelum Perlakuan .....	89
Gambar 23. Pie Chart Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	90
Gambar 24. Histogram Rerata Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan .....	92
Gambar 25. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan .....	93
Gambar 26. Pie Chart Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan .....	94
Gambar 27. Histogram Rerata Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan .....	96
Gambar 28. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan .....	97
Gambar 29. Pie Chart Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan .....	98
Gambar 30. Perbandingan Rerata Indikator Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol .....	100
Gambar 31. Perbandingan Rerata Indikator Motivasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol .....	100
Gambar 32. Perbandingan Rerata Indikator Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen .....	102
Gambar 33. Perbandingan Rerata Indikator Motivasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen .....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sampel Penelitian Kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon .....	41
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen .....	46
Tabel 3. Kriteria Penilaian Angket .....	47
Tabel 4. Lembar Observasi .....	47
Tabel 5. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen .....	50
Tabel 6. Interpretasi Nilai r .....	51
Tabel 7. Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen .....	52
Tabel 8. Penolong Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	57
Tabel 9. Penolong Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan .....	58
Tabel 10. Penolong Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	58
Tabel 11. Penolong Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan .....	59
Tabel 12. Penolong Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	60
Tabel 13. Penolong Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan .....	60
Tabel 14. Penolong Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan .....	61
Tabel 15. Penolong Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan .....	62
Tabel 16. Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	67
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan .....	68
Tabel 18. Penghitungan Kategori Minat Belajar .....	69

Tabel 19.Kategori Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum	
Perlakuan .....	70
Tabel 20.Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum	
Perlakuan .....	71
Tabel 21.Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum	
Perlakuan .....	73
Tabel 22.Kategori Kecenderungan Minat Belajar Kelas Eksperimen	
Sebelum Perlakuan .....	74
Tabel 23.Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah	
Perlakuan .....	75
Tabel 24.Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol Sesudah	
Perlakuan .....	77
Tabel 25.Kategori Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol Sesudah	
Perlakuan .....	78
Tabel 26.Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen Sesudah	
Perlakuan .....	79
Tabel 27.Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen Sesudah	
Perlakuan .....	81
Tabel 28.Kategori Kecenderungan Minat Belajar Kelas Eksperimen	
Sesudah Perlakuan.....	82
Tabel 29.Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum	
Perlakuan .....	83
Tabel 30.Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum	
Perlakuan .....	85
Tabel 31.Penghitungan Kategori Motivasi Belajar .....	86
Tabel 32.Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum	
Perlakuan .....	86
Tabel 33.Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum	
Perlakuan .....	87
Tabel 34.Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum	
Perlakuan .....	89



Tabel 35.Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sebelum Perlakuan .....	90
Tabel 36.Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah	
Perlakuan .....	91
Tabel 37.Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah	
Perlakuan .....	93
Tabel 38.Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah	
Perlakuan .....	94
Tabel 39.Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah	
Perlakuan .....	95
Tabel 40.Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sebelum Perlakuan .....	97
Tabel 41.Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sesudah Perlakuan.....	98
Tabel 42.Perbandingan Rerata Indikator Minat pada Kelas Kontrol .....	99
Tabel 43.Perbandingan Rerata Indikator Motivasi pada Kelas Kontrol .....	99
Tabel 44.Perbandingan Rerata Indikator Minat pada Kelas Eksperimen .....	101
Tabel 45.Perbandingan Rerata Indikator Motivasi pada Kelas Eksperimen ...	101
Tabel 46. Hasil Rangkuman Uji Wilcoxon .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian .....
Lampiran 2. Rekapitulasi Data Uji Coba Instrumen .....
Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....
Lampiran 4. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian .....
Lampiran 5. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....
Lampiran 6. Hasil Analisis Data .....
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian .....
Lampiran 8. Foto Hasil Penelitian .....

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan supaya siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya siswa dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Kompetensi akan tercapai dengan maksimal ketika semua komponen terpenuhi sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal dari dalam diri siswa, maupun faktor eksternal yang berasal dari luar siswa. Sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi belajar, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap objek atau suatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian dan keaktifan berbuat. Minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa yang tidak berminat terhadap suatu pelajaran tidak mempunyai perhatian terhadap apa yang diajarkan

guru, siswa menjadi acuh, tidak mendengarkan penjelasan guru, bahkan ribut sendiri.

Selain faktor minat, motivasi juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Motivasi merupakan suatu perubahan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Tujuan yang hendak dicapai siswa ini merupakan pendorong atau penyemangat bagi siswa untuk lebih giat belajar. Dengan motivasi ini, siswa menjadi tekun dalam proses belajar mengajar, dan dengan motivasi pula kualitas hasil belajar siswa dapat diwujudkan dengan baik. Siswa yang mempunyai motivasi kuat dan jelas akan tekun dalam proses belajar mengajar dan akan berhasil dalam belajarnya.

Selanjutnya, salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar adalah terletak pada guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru mempengaruhi belajar siswa. Cara menyajikan bahan pelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik untuk belajar, sedangkan metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 1 Sewon, metode yang sering digunakan saat pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental adalah metode konvensional dengan ceramah. Metode pembelajaran dengan ceramah cenderung monoton, guru menyampaikan materi secara ceramah dan mengharapkan peserta didik mendengarkan, mencatat, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Metode ini kurang sesuai untuk mata pelajaran praktik seperti Pengolahan Makanan Kontinental. Selain itu, penggunaan metode ini melelahkan guru dan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Peserta didik menjadi bosan,

mengantuk, pasif terhadap pelajaran tetapi justru asyik sendiri dan hanya mencatat saja. Peserta didik membutuhkan sebuah metode baru yang dapat meningkatkan minat dan motivasinya untuk belajar sehingga dia akan berhasil dalam belajarnya.

Penggunaan media juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Penggunaan media di SMK N 1 Sewon masih terbatas seperti penggunaan modul, chart, dan papan tulis untuk mencatat. Sarana seperti laboratorium komputer dan akses internet terdapat juga di SMK N 1 Sewon tetapi kurang dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

Dengan memanfaatkan akses internet yang tersedia di sekolah, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pelajaran dari internet, serta mencari informasi dan referensi terkait pelajaran. Internet juga menawarkan berbagai permainan (*game*) yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan juga sebagai media belajar. Tidak seperti *game* biasanya, *game* yang dimaksud disini merupakan permainan elektronik yang dimainkan dalam sebuah jaringan baik LAN (*Limited Access Network*) maupun internet. Permainan ini biasa disebut dengan *game online*.

Menurut Rahmatsyam Lakoro (2008:17) citra *game online* di masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*). *Game online* menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi

gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya.

Di lain sisi *game online* juga sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh *game online* yang berjudul *Sara's Cooking Class*. *Sara's Cooking Class* merupakan permainan memasak, lebih tepatnya kursus memasak. *Sara's Cooking Class* menawarkan beraneka hidangan, mulai dari menu kontinental, *pastry*, dan *bakery*. Dengan menggunakan *game Sara's Cooking Class* ini diharapkan dapat memberikan variasi media mengajar guru yang edukatif dan interaktif untuk siswa program keahlian tata boga sehingga dapat menambah minat dan motivasinya dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Ketika minat dan motivasi belajar siswa bertambah, maka prestasi belajar juga akan meningkat.

Dengan beberapa pertimbangan di atas, maka akan diadakan penelitian tentang pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Menurut hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon, *game Sara's Cooking Class* ini dianggap cukup sesuai dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental. *Game* ini menyajikan menu-menu masakan kontinental yang bisa dimainkan sebagai media belajar siswa. Sebagai contoh menu *Chicken Soup*, *Mushroom Soup*, *Spaghetti Bolognaise*, dan lain-lain.

Selama ini materi teori Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon cenderung disampaikan dengan metode ceramah, sedang untuk praktiknya menggunakan metode tutorial dan demonstrasi. Siswa diharapkan mendengarkan

dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru serta membuat catatan. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang kurang tertarik serta kurang memperhatikan penjelasan guru, dan bahkan ada yang tidak mencatat. Siswa ribut sendiri dan ketika ditanya tidak bisa menjawab. Media yang digunakan adalah modul, guru kurang menggunakan media lain yang menarik seperti media permainan elektronik. Permainan elektronik, dalam hal ini misalnya *Sara's Cooking Class*, yang menampilkan animasi gambar yang mengajarkan cara membuat suatu masakan. Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi dasar pemikiran dan pertimbangan tentang penggunaan media yang menarik berupa media permainan (*game*).

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Metode dan media yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. Metode pembelajaran dengan ceramah menyebabkan kejenuhan pada siswa, sehingga siswa kurang berminat terhadap pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.



3. Siswa cenderung pasif dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Diperlukan cara baru untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.
4. Media pembelajaran yang digunakan di SMK N 1 Sewon, khususnya pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental masih terbatas, belum bervariasi.
5. Perkembangan teknologi informasi yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Siswa dan guru kurang memanfaatkan internet yang disediakan sekolah sebagai variasi dalam mempelajari materi Pengolahan Makanan Kontinental.
6. Anggapan masyarakat bahwa *game online* banyak membawa dampak buruk bagi anak.
7. *Game online Sara's Cooking Class* yang sesuai dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental belum dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini tidak akan membahas semua permasalahan di atas. Masalah akan dibatasi pada proses pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang kurang bervariasi, serta adanya *game online Sara's Cooking Class* yang sesuai dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental. Agar metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental bisa lebih bervariasi, maka akan

dicoba menggunakan *game online Sara's Cooking Class*. Selanjutnya akan dilihat dan diteliti bagaimana pengaruh *game Sara's Cooking Class* tersebut terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah minat belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Apakah *game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dengan melihat rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui minat belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Mengetahui pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi sekolah dan guru**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penyelesaian masalah-masalah yang dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar keterampilan tata boga.

**b. Bagi siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan informasi mengenai *game online* yang edukatif dan interaktif, sehingga mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa.

**c. Bagi peneliti**

Sebagai calon tenaga pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ketika sudah berkecimpung di sekolah, serta menambah pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran di kelas.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Belajar**

Belajar menurut bahasa adalah “usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian” (KBBI, 2002:17). Kemudian Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati (2002:4) mengartikan “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Lebih lanjut, Sardiman A.M. menuliskan beberapa definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Cronbach memberikan definisi “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.*” Harold Spears memberikan batasan “*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*” Dan terakhir Geoch mengatakan “*Learning is a change in performance as a result of practice.*” Dari ketiga definisi di atas, Sardiman (2011:20) menyimpulkan bahwa:

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada pribadi individu karena berinteraksi dengan individu lain dan lingkungannya.

## **2. Minat Belajar**

### **a. Pengertian Minat Belajar**

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan dengan guru dan murid. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pembelajaran. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran atau justru sebaliknya ia tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Ketertarikan siswa ini merupakan salah satu tanda minat. Selanjutnya beberapa pengertian minat adalah:

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:744) berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Minat merupakan suatu motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka, dan gembira (<http://mathedu-unila.blogspot.com>).

Menurut Joko Sudarsono (2003:8) “Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari

pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut.” Definisi secara sederhana lainnya diberikan oleh Muhibbin Syah (2008:136) yang mendefinisikan bahwa “Minat (*interest*) berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.” Begitu pula dengan Slameto (2010:180) yang menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Hilgrad (Slameto, 2010:57) menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*” Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati diperhatikan terus menerus dengan disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangkan suatu objek.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

#### **b. Fungsi Minat dalam Belajar**

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih,



serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya.

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis kembali oleh Abdul Wahid (1998: 109-110) sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita  
Sebagai contoh, anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi dokter.
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat  
Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.
- 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas  
Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama, antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.
- 4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan  
Minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil sebagai misal akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada

pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar.

### **c. Indikator Minat Belajar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk/keterangan (Depdikbud, 1991:329). Hubungannya dengan minat siswa, maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa:

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Lebih lanjut

sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat dijelaskan sebagai berikut:

### **1) Rasa tertarik**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1145) tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik adalah merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

### **2) Perasaan senang**

Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami oleh kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf” (Sumadi Suryabrata, 1990:66).

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan

perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

### **3) Perhatian**

Menurut Dakir (2008:144) perhatian adalah keaktifan peningkatan fungsi jiwa yang diarahkan dalam pemusatannya kepada barang atau individu. Sesuatu yang ada pada diri individu maupun di luar individu. Perhatian dalam mengikuti suatu kegiatan sangat penting, hal ini akan berpengaruh terhadap siswa dalam belajar. Menurut Sumadi Suryabrata (1990:14) “Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan.” Sedangkan Wasti Sumanto (1984:32) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan.

Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Siswa tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

### **4) Partisipasi**

Partisipasi adalah peran serta atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan (KBBI, 2002: 831). Partisipasi merupakan keikutsertaan siswa dalam proses

pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap siswa yang partisipatif. Siswa rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu siswa selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

### **5) Keinginan/kesadaran.**

Keinginan merupakan kehendak, kemauan atau hasrat (KBBI, 2002:433) siswa untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan berusaha belajar dengan baik. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang menyuruh dan memaksa.

## **3. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Dalam psikologi, istilah motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:73), sedangkan S. Nasution (1995:73) motif adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian, motif adalah dorongan atau kekuatan dari dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan sesuatu.

Adapun pengertian motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri seseorang

baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu (Peter Salim & Yenny Salim, 1991:997) Motivasi adalah pendorongan, yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim Purwanto, 1990:71).

Hoy & Miskel dalam buku *Educational Administration* seperti yang dikutip M. Ngalim Purwanto (1990:72) mengemukakan bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan, ketegangan (*tension states*), atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan ke arah pencapaian tujuan.

Selanjutnya menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

#### **b. Klasifikasi Motivasi**

Dilihat dari berbagai sudut pandang, para ahli psikologi, para ahli psikologi berusaha untuk menggolongkan motif-motif yang ada pada diri manusia ke dalam beberapa golongan menurut pendapatnya masing-masing. Diantaranya menurut Woodworth & Marquis seperti yang dikutip Sardiman (2011:88) membagi motivasi dalam tiga golongan yaitu motif atau kebutuhan organis, motif darurat, dan motif objektif.

Selain itu Arden N. Frandsen (Sardiman, 2011:86) mengemukakan jenis motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, yaitu: motif bawaan (*psychological drives*) dan motif yang dipelajari (*affiliative needs*). Sebagai contoh motif yang dipelajari adalah dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, atau dorongan untuk mengajar sesuatu di masyarakat.

Adapun bentuk motivasi belajar di sekolah dibedakan menjadi dua macam yaitu:

##### **1) Motivasi intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:89). Sedangkan menurut Muhibbinsyah dalam bukunya Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan

Baru (2002:136) motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah:

- a) Adanya kemauan
- b) Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri
- c) Adanya cita-cita atau inspirasi

(Akyas Azhari, 1996:75)

## **2) Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa, yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar (Muhibbinsyah, 2002:82). Dalam buku lain, motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar (Sardiman, 2011:91). Bentuk motivasi ekstrinsik merupakan suatu dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, misalnya siswa rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang telah dijanjikan oleh orang tuanya, siswa belajar karena tahu besok pagi akan ada ujian.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif sehingga mengarahkan dan memelihara kerukunan dalam melakukan kegiatan belajar.

### **c. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Motivasi sangat berperan dalam belajar, hasil belajar siswa akan menjadi optimal jika ada motivasi yang kuat dan jelas. Makin tepat motivasi yang



diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Sardiman A.M. dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (2011:85) mengemukakan bahwa fungsi motivasi ada tiga, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sedangkan menurut Rochman dan Moein (1992:57), bahwa motivasi dapat berperan untuk:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang akan dicapai
- 3) Menemukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar
- 4) Menentukan ketekunan belajar

Lebih lanjut, dari beberapa definisi, fungsi, dan peranan motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu kecenderungan alamiah dalam diri siswa yang menghasilkan kekuatan atau energi yang mendorong motif-motif pada setiap individu menjadi perbuatan atau sikap perilaku untuk mencapai tujuan belajar.

#### **d. Aspek-aspek Motivasi Belajar**

Motivasi dalam belajar dapat dilihat dalam beberapa aspek. Berikut ini dinyatakan beberapa pendapat tentang aspek-aspek dalam motivasi belajar siswa.

- 1) Dedi Supriyadi (2005:86) berpendapat bahwa motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: ketekunan belajar, keseringan belajar, komitmennya dalam menulis tugas-tugas sekolah dan frekuensi kehadiran siswa di sekolah.
- 2) Sardiman (2011:83) mengemukakan ciri-ciri orang yang bermotivasi adalah sebagai berikut:
  - a) Tekun menghadapi tugas
  - b) Ulet menghadapi kesulitan
  - c) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
  - d) Lebih senang bekerja mandiri
  - e) Cepat bosan pada tugas yang rutin
  - f) Dapat mempertahankan pendapatnya
  - g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
  - h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.
- 3) S.C Utami Munandar (1984:34), aspek motivasi belajar dijelaskan sebagai berikut:
  - a) Tekun menghadapi tugas
  - b) Ulet menghadapi tugas
  - c) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan
  - d) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin

- e) Menunjukkan minat terhadap masalah-masalah yang belum diketahuinya
- f) Senang dan rajin belajar penuh semangat
- g) Mengejar tujuan-tujuan panjang
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah

**e. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi dapat diamati secara langsung maupun dengan mengambil kesimpulan dari perilaku atau sikap yang ditunjukkan. Berdasarkan aspek-aspek motivasi yang ada, dapat disimpulkan bahwa indikator yang dapat dijadikan tolak ukur motivasi seseorang adalah ketekunan, keaktifan, semangat dalam belajar, kehadiran, dan keuletan dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang ada. Motivasi belajar yang dapat diamati secara langsung dapat dilihat dari indikasi perilaku yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

**1) Ketekunan**

Peserta didik yang mempunyai motivasi seharusnya tekun dalam menjalani proses pembelajaran. Terutama bila mereka menghadapi tantangan. Motivasi yang kuat akan merangsang seseorang untuk aktif mengatasi masalah yang muncul. Ketekunan merupakan hal penting karena belajar membutuhkan waktu sedangkan keberhasilan tidak selalu dapat tercapai dengan mudah.

**2) Keaktifan**

Tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tolak ukur seberapa besar mereka butuh terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang kuat selalu aktif mengikuti jalannya pembelajaran, aktif menerima tugas dari guru, mengerjakan tugas tepat waktu, dan

juga memiliki keberanian untuk bertanya bila penjelasan yang disampaikan guru belum dimengerti.

### **3) Semangat Belajar**

Peserta didik yang mempunyai motivasi yang tinggi akan bersemangat dalam proses belajarnya. Semangat dalam mengikuti pelajaran, semangat dalam mengerjakan tugas-tugas, dan lain sebagainya.

### **4) Kehadiran**

Motivasi yang kuat akan mendorong peserta didik untuk selalu hadir dalam pembelajaran tanpa ada paksaan dari lingkungannya.

### **5) Keuletan**

Motivasi yang dimiliki mendorong seseorang untuk ulet dan gigih menghadapi semua tantangan. Tantangan dan kesulitan dalam belajar akan dihadapi dengan ulet oleh peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi.

## **4. Game Online “Sara’s Cooking Class”**

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan atau pertandingan (John Echols & Hassan Sadily, 2005:263). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan berkembangnya bermacam-macam jenis *game*. *Game* yang saat ini sedang marak di kalangan anak muda Indonesia adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan elektronik yang dimainkan dalam sebuah jaringan baik LAN maupun internet (Gede Eko dkk, 2009:3).

*Game* sebagai media pembelajaran langsung dapat menstimulasi pengetahuan pemainnya. *Game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk belajar secara langsung (*learning by doing*). Pembelajaran secara sederhana

muncul dalam bentuk kecenderungan pemain untuk mengulang dan mencari cara lain ketika menemui kesalahan (*trial and error*). Pemain cenderung menghindari kesalahan yang sama pada kesempatan lain dalam memainkan suatu game.

Menurut Gede Eko, dkk (2009:6) salah satu tipe *game online* adalah *Browser Games*. *Browser games* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, *Internet Explorer*, *Google Chrome*, dll. Syarat sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah didukung program seperti javascript, php, maupun flash. *Game online* yang dimainkan melalui *browser* salah satunya adalah *Sara's Cooking Class*.

*Sara's Cooking Class* merupakan salah satu *game online* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sara adalah tokoh *game* yang mengajarkan bagaimana cara memasak suatu makanan. Melalui *game* ini, Sara mengajarkan langkah-langkah memasak yang mudah dipahami. Dengan kata lain, *Sara's Cooking Class* adalah kelas memasak atau kursus memasak melalui komputer online dan Sara sebagai tenaga pengajarnya.



Gambar 1. *Sara's Cooking Class*  
<http://www.girlsgamesplaza.com/categories/363/sara-cooking-class-games.html>. Diakses Rabu, 29 Februari 2012 pukul 12.54)

*Sara's Cooking Class* mempunyai banyak pilihan masakan yang bisa dipilih, mulai dari masakan untuk *appetizer*, *soup*, *main course*, hingga *dessert*. Meskipun demikian, tidak ada pengelompokan menu sehingga pemain bebas memilih menu. Beberapa contoh masakan yang ada di *Sara's Cooking Class* yaitu *Eggs Benedict*, *Paella*, *Vanilla Ice Cream*, *Moussaka*, *Fish Tacos*, *Jam Roly Poly*, *Halloween Cupcakes*, *Green Bean Salad*, *Chicken Soup*, *California Rolls*, dan lain-lain.

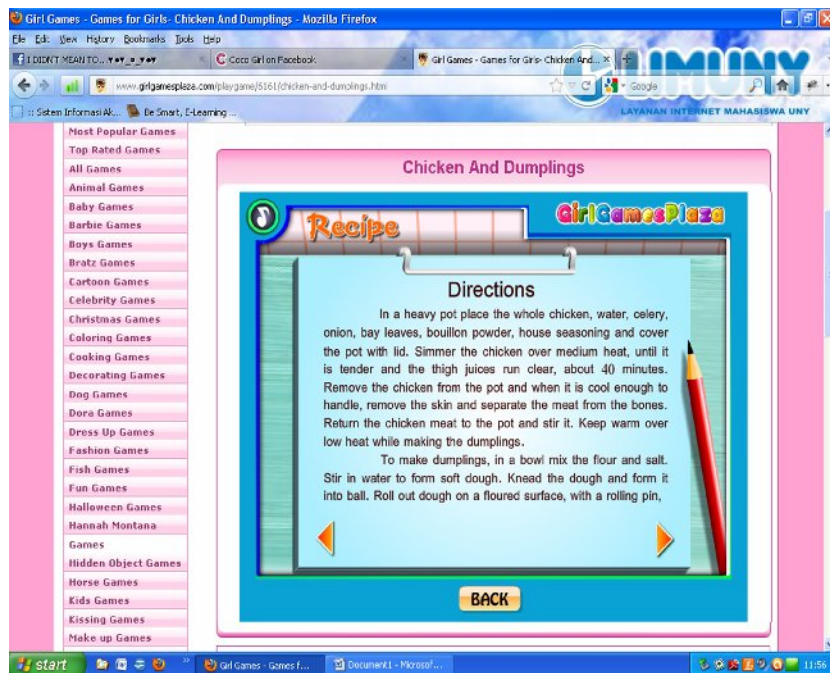
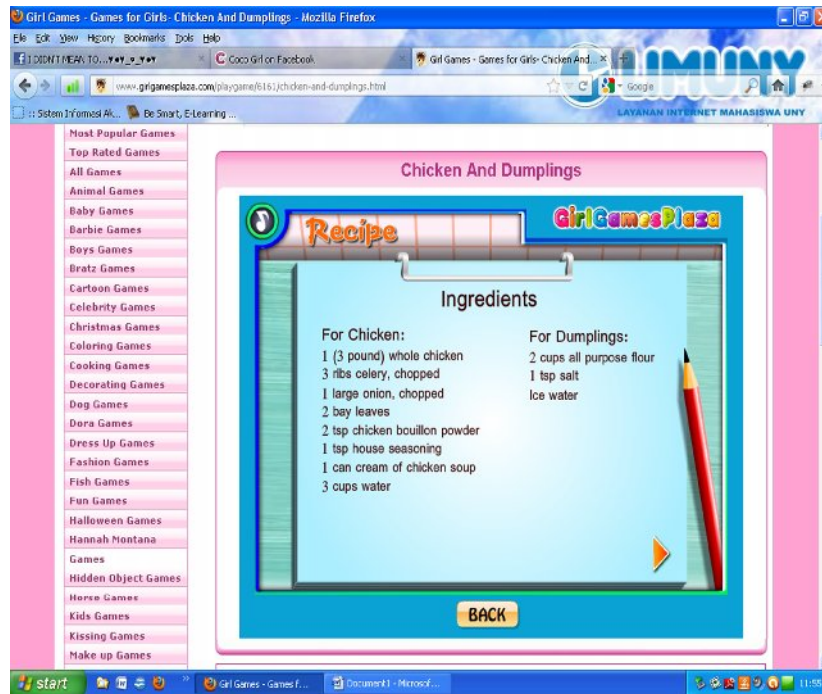
Teknis permainan *Sara's Cooking Class*, yaitu diawali dengan memilih kelas yang akan diikuti. Memilih kelas dilakukan dengan memilih nama masakan

yang diminati. Setelah memilih muncul beberapa pilihan yaitu *Play*, *Recipe*, dan *Instructions*.



Gambar 2. Option permainan Sara's Cooking Class  
(<http://www.girlgamesplaza.com/playgame/6161/chicken-and-dumpling.html>. diakses Rabu, 29 Februari 2012 pukul 13.02)

*Play* adalah option yang dipilih untuk memulai permainan, *Recipe* berisi resep dan petunjuk pengolahan, sedangkan *Instructions* berisi perintah untuk mengikuti petunjuk yang diberikan Sara.



Gambar 3. Resep dalam *Sara's Cooking Class*  
<http://www.girlgamesplaza.com/playgame/6161/chicken-and-dumpling.html>. diakses Rabu, 29 Februari 2012 pukul 13.05)



## 5. Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) dan Kompetensi Kejuruan (KK) Sekolah Menengah Kejuruan, kompetensi keahlian Jasa Boga nomor 099.KK.01 menunjukkan bahwa kompetensi dasar untuk Pengolahan Makanan Kontinental di kelas X adalah (1) Menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental, dan (2) Mengolah *stock*, *soup*, dan *sauce* (SK-KD No. 099.KK.01.1 dan 099.KK.01.2).

Secara garis besar materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan di kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon adalah sebagai berikut: Prinsip pengolahan makanan kontinental yang dijelaskan pada materi pelajaran ini meliputi pengertian makanan kontinental, struktur menu makanan kontinental, dan metode memasak yang digunakan untuk mengolah makanan kontinental. Makanan kontinental adalah makanan yang berasal dari Eropa, Amerika, dan Australia (Suwarti Muchantoyo dkk, 1999:22). Makanan kontinental mempunyai struktur menu klasik dan menu modern. Menu klasik disajikan dalam 13 giliran makan, sedangkan menu modern hanya terdiri dari tiga atau lima giliran makan. Menu yang disajikan dalam lima giliran makan terdiri dari hidangan *cold appetizer*, *soup*, *hot appetizer*, *main course*, dan *dessert*.

Selanjutnya metode memasak yang digunakan untuk mengolah makanan kontinental biasanya dikelompokkan dalam tiga metode. Metode panas basah (*moist heat cooking*) adalah penghantaran panas pada proses memasak melalui bahan cair, seperti air, *stock*, *sauce*, maupun uap. Teknik memasak yang termasuk dalam metode panas basah ini adalah *boiling*, *simmering*, *poaching*, *blanching*, *braising*, *stewing*, dan *steaming*. Metode selanjutnya adalah metode panas basah

(*dry heat cooking*) yaitu penghantaran panas kering pada makanan melalui udara panas, metal panas, atau lemak panas. *Baking, roasting, salamander, grilling, gridling*, dan *pan broiling* adalah teknik-teknik memasak yang termasuk dalam metode panas kering. Metode selanjutnya adalah metode panas kering dengan menggunakan lemak atau minyak (*dry heat method using fat*), yang termasuk dalam metode ini adalah *deep frying, shallow frying, sautéing, stir frying*, dan *pan frying*.

Prinsip dasar pengolahan makanan kontinental yang sudah dijelaskan selanjutnya diterapkan untuk mengolah makanan kontinental. *Stock, soup*, dan *sauce* adalah bagian dari makanan kontinental yang mendasari berbagai hidangan kontinental selanjutnya. *Stock* (kaldu) adalah cairan yang dihasilkan dari rebusan daging atau tulang, sayuran dan bumbu-bumbu, dengan panas sedang sehingga zat ekstrak yang terdapat di dalamnya dapat larut dalam cairan *stock* ini. Dalam materi pengolahan *stock* ini dijelaskan mengenai bahan dan alat yang digunakan untuk membuat *stock*, macam-macam *stock* dan kriteria hasil *stock* yang baik.

Kemudian dalam pengolahan *sauce* atau saus, dijelaskan pengertian saus yang merupakan cairan yang dikentalkan dengan bahan pengental dan disajikan bersama daging, ikan, maupun kue-kue manis untuk mempertinggi kualitas makanan tersebut. Selain itu dijelaskan pula mengenai fungsi saus dan bahan pembuat saus. Bahan pembuat saus terdiri dari bahan cair, bahan pengental, dan bahan pengaroma. Saus yang digunakan dalam makanan kontinental berasal dari enam saus dasar (*leading sauce*) dan saus turunannya.

Setelah mengetahui prinsip dasar pengolahan makanan kontinental dan mampu membuat *stock* dan *sauce*, selanjutnya siswa diberi materi pelajaran mengenai hidangan makanan kontinental yang terdiri dari *appetizer*, *soup*, *maincourse*, dan *dessert*.

*Appetizer* atau juga dikenal dengan *Hors d'oeuvre* (bahasa Perancis) adalah hidangan pembuka yang dihidangkan dengan porsi kecil, satu atau dua gigitan (*bit size*) dari makanan atau minuman untuk membangkitkan selera sebelum makan (Kokom Komariah dkk, 2006:1). Selain pengertian *appetizer*, dijelaskan pula macam, klasifikasi *appetizer*, teknik penyimpanan, dan peralatan pengolahan *appetizer*. *Appetizer* sebagai hidangan pembuka disajikan pertama kali, baik itu *hot appetizer* maupun *cold appetizer*.

Hidangan selanjutnya yaitu *soup*. *Soup* merupakan cairan yang terbuat dari kaldu (*stock*) daging, ayam, ikan, dan ditambahkan dengan bahan-bahan pengaroma, bumbu-bumbu, dan isian. Fungsi *soup* pada makanan kontinental adalah sebagai pembangkit selera makan, penambah nilai gizi, dan penetral rasa pada lidah (Kokom Komariah dkk, 2006:26). Disampaikan pula bahan-bahan pembuat *soup*, klasifikasi *soup*, penyajian, dan kriteria *soup* serta resep-resep *soup*. *Chicken soup*, adalah salah satu *soup* yang dipraktikkan dalam pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

Sama halnya dengan *appetizer* dan *soup*, diberikan juga materi mengenai *maincourse* dan *dessert*. Materi *maincourse* meliputi pengertian *maincourse* sebagai hidangan utama dari beberapa menu yang disajikan. Selanjutnya klasifikasi *maincourse* berdasarkan asal bahan dan jenis hidangannya, metode

pengolahan *maincourse*, penyajian, dan porsi *maincourse*. Setelah *maincourse*, giliran menu terakhir adalah *dessert* sebagai hidangan penutup. Sebagai hidangan penutup, *dessert* mempunyai fungsi sebagai hidangan yang menyegarkan setelah menyantap hidangan utama (*maincourse*) yang terkadang mempunyai aroma dan rasa yang manis, serta menghilangkan rasa enek (Kokom Komariah dkk, 2006:124).

*Maincourse* dan beberapa *dessert* dalam penyajiannya sama-sama menggunakan pelengkap berupa *sauce*. Dalam praktik Pengolahan Makanan Kontinental kelas X Jasa Boga di SMK N 1 Sewon, menu makanan kontinental yang dipraktikkan minimal terdiri dari dua atau tiga giliran. Misalnya *appetizer* dan *maincourse*; *soup* dan *maincourse*; *soup*, *maincourse*, dan *dessert*; atau kombinasi yang lainnya. Sebagai contoh dalam sekali praktik, siswa diajarkan untuk membuat *Fruit Salad* (*appetizer*), dan *Chicken Wing* (*maincourse*), selain itu juga hidangan pendamping *maincourse*.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma Widagdo Bayu Aji (2010) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Metode Permainan *Snowball Throwing* (Bola Salju) pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X SMA N 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan penerapan metode permainan *snowball throwing* (bola salju) pada mata pelajaran sosiologi siswa kelas X SMA N 3 Purworejo dapat dilakukan dengan penerapan

metode permainan seperti ini. Hal tersebut terlihat dari skor rata-rata minat siswa pada siklus 1 yaitu 64, skor rata-rata minat siswa pada siklus ke 2 menunjukkan jumlah 67, dan skor rata-rata minat siswa pada siklus ke 3 menunjukkan skor 69. Hal itu berarti menunjukkan adanya peningkatan minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sosiologi dengan penerapan metode permainan *snowball throwing* (bola salju) pada siswa kelas X di SMA N 3 Purworejo.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rubiyo (2011) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Sub Kompetensi Perbaikan/Servis Sistem Kopling di SMK Ma’arif 1 Nanggulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sesudah menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$  yaitu sebesar  $2,048 > 1,699$  dengan perolehan rerata nilai minat kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar  $78,06 > 66,75$ . Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran demonstrasi memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Lebih lanjut penelitian oleh Dian Wilda (2011) yang berjudul “Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Talking Stick* dalam Pembelajaran Sejarah di SMA N 1 Pengasih Kulon Progo Tahun Ajaran 2010/2011, menunjukkan bahwa penggunaan metode *talking stick* secara umum meningkatkan motivasi dan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 3 SMA N 1 Pengasih Kulon Progo. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan-peningkatan yang

terjadi pada setiap siklusnya. Metode *talking stick* ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya siswa lebih cepat memahami materi karena siswa diajak belajar sambil bermain dengan tongkat dan bernyanyi. Pada saat proses pembelajaran siswa dibuat santai dengan permainan dan nyanyian sehingga siswa tidak merasa tegang dan bosan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Annisa Fitriani (2011) dengan judul Pengaruh Media *Game Cooking Academy* dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Standar Kompetensi Melakukan Persiapan Pengolahan di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase nilai minat siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran meningkat dari 71,07% menjadi 87,26%, artinya media *game cooking academy* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar, sedangkan persentase nilai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran meningkat dari 76,64% menjadi 88,57%, yang artinya bahwa penerapan media tersebut berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media dan metode yang lebih bervariasi daripada menggunakan media dan metode konvensional yang biasa.

### **C. Kerangka Berpikir**

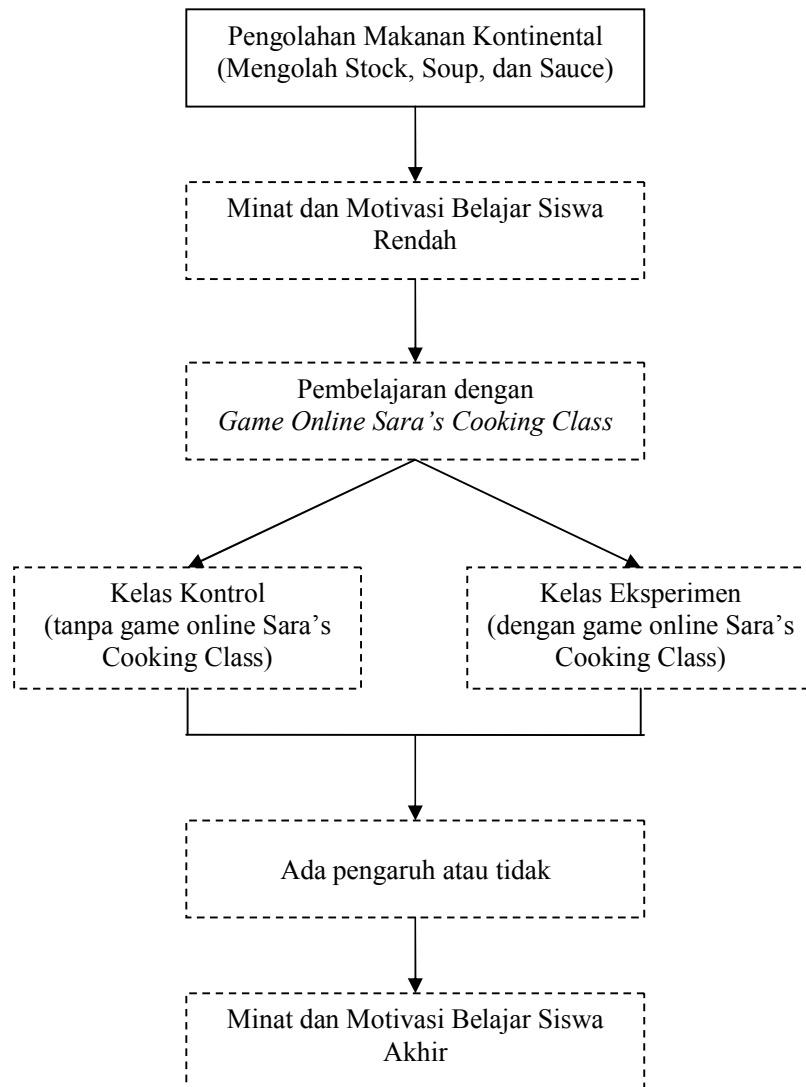
Mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental adalah pelajaran tentang pengolahan makanan kontinental yang berasal dari Eropa, Amerika, dan Australia.

Materi Pengolahan Makanan Kontinental banyak menggunakan istilah berbahasa asing. Setiap bahan, alat, dan metode memasak makanan kontinental disebutkan dalam bahasa asing.

Metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi Pengolahan Makanan Kontinental harus dapat menjelaskan bahan, alat, dan maupun metode memasak yang disebutkan dalam bahasa asing. Metode dan media yang dapat dijadikan pilihan yaitu *game online Sara's Cooking Class*. *Game* ini menunjukkan cara memasak suatu makanan kontinental yang menarik karena istilah bahasa asing langsung disebutkan bersama dengan bahan atau proses yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi, minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan metode pembelajaran biasa cenderung rendah. *Game online Sara's Cooking Class* diduga dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, dilakukan penelitian eksperimen terhadap 2 kelas. Satu kelas diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, dan kelas lainnya sebagai kontrol. Minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sesudah mendapat perlakuan dengan *game* (kelas eksperimen) selanjutnya dibandingkan dengan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental pada kelas kontrol

yang tidak mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*. Untuk lebih jelasnya, penjelasan uraian di atas dapat dilihat pada gambar 4.



Keterangan:



= Variabel yang tidak diteliti



= Variabel yang diteliti

Gambar 4. Kerangka Berpikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Ho : *Game online Sara's Cooking Class* tidak berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).

Ha : *Game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

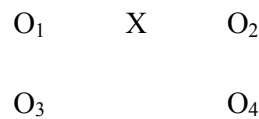
Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, karena penelitian ini melakukan perlakuan atau manipulasi variabel. Perlakuan yang diberikan terhadap variabel bebas dilihat pengaruhnya pada variabel terikatnya. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang benar-benar untuk melihat sebab akibat (Ruseffendi, 1994:32). Lebih lanjut Endang Mulyatiningsih (2011:87) menyebutkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian percobaan.

Penelitian eksperimen yang dipilih adalah penelitian eksperimen kuasi atau eksperimen semu. Hal ini disebabkan karena subjek penelitian yang akan diteliti adalah manusia. Penelitian eksperimen kuasi berfungsi untuk mengetahui pengaruh percobaan/perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti (Endang Mulyatiningsih, 2011:87). Untuk mengetahui pengaruh percobaan yang dieksperimenkan, peneliti dapat mengukur *gain score* (peningkatan skor) karakteristik yang diukur sebelum perlakuan dengan karakteristik yang diukur sesudah perlakuan atau membandingkan hasil yang diperoleh kelompok perlakuan dengan hasil kelompok kontrol.

#### **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen klasik (*Classical Experimental Design*), dimana terdapat 2 kelompok subjek yang salah satunya sebagai kelompok kontrol dan kelompok lainnya sebagai kelompok eksperimen (perlakuan). Angket penilaian digunakan sebagai instrumen pengambilan data

yang diberikan dua kali kepada masing-masing kelompok sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Perbedaan hasil *pre test* dan *post test* diasumsikan sebagai pengaruh dari perlakuan atau penerapan media *game online Sara's Cooking Class*. Desain penelitian digambarkan dalam simbol sebagai berikut:



Gambar 5. Desain Penelitian

Keterangan:

- X : Perlakuan dengan menggunakan media *game online Sara's Cooking Class*
- O<sub>1</sub> : Pengukuran awal minat dan motivasi kelompok perlakuan
- O<sub>2</sub> : Pengukuran akhir minat dan motivasi kelompok perlakuan
- O<sub>3</sub> : Pengukuran awal minat dan motivasi kelompok control
- O<sub>4</sub> : Pengukuran akhir minat dan motivasi kelompok control

(Endang Mulyatiningsih, 2001:98).

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono,2011:38). Macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *variable independent* dan *variable dependent*. *Variable independent* sering disebut variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent* atau dalam Bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang

menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. *Variabel dependent* sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen atau dalam Bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yang merupakan satu variabel independen dan dua variabel dependen, yaitu:

1. Variabel independen (X) yaitu *game online Sara's Coking Class*.
2. Variabel dependen (Y) yaitu Minat belajar siswa ( $Y_1$ ) dan Motivasi belajar siswa ( $Y_2$ ).

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sewon Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Maret – Agustus 2012.

#### **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:80). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:81). Sejalan dengan pendapat tersebut, Suharsimi Arikunto (2002: 109) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Lebih lanjut Suharsimi Arikunto (2002:112) menjelaskan, dalam pengambilan sampel apabila jumlah subyeknya kurang dari 100 lebih baik

diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas X Kompetensi Keahlian Jasa Boga, Standar Kompetensi Mengolah Makanan Kontinental. Populasi penelitian ini terdiri dari dua kelas, yakni X JB 1 dan X JB 2 yang masing-masing berjumlah 31 siswa.

Metode pemilihan sampel dengan menggunakan metode *random sampling*. Sampel dipilih secara acak dengan undian. Untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen maka pilihannya dilakukan secara acak dengan undian. Setelah dilakukan pengundian, kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Sampel/Subyek Penelitian Kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon

	Kelas	Jumlah
Kontrol	X Jasa Boga 1	31
Eksperimen/perlakuan	X Jasa Boga 2	31
	<b>JUMLAH</b>	62

Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class*.

## F. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian dirincikan sebagai berikut:

### 1. Tahapan Persiapan

- a. Menganalisis materi Pengolahan Makanan Kontinental untuk kelas X.
- b. Menganalisis *game online Sara's Cooking Class* yang sesuai untuk materi Pengolahan Makanan Kontinental kelas X.

## **2. Tahapan Pelaksanaan**

Pertemuan dilakukan sebanyak lima kali dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- a. Pertemuan I siswa kelompok kontrol diberi angket untuk mengukur minat dan motivasi belajar awal siswa.
- b. Pertemuan II siswa kelompok perlakuan diberi angket untuk mengukur minat dan motivasi belajar awal siswa.
- c. Pertemuan III dilakukan di laboratorium Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), siswa menggunakan media *game online Sara's Cooking Class* sebagai sarana belajar tambahan dalam mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental
- d. Pertemuan IV siswa kelompok kontrol diberi angket untuk mengukur minat dan motivasi belajar akhir siswa.
- e. Pertemuan V siswa kelompok perlakuan diberi angket untuk mengukur minat dan motivasi belajar akhir siswa.

## **3. Tahapan Akhir**

Tahapan terakhir adalah mengolah temuan data penelitian, analisis dan pembahasan serta penarikan kesimpulan dan pemberian saran.

## **G. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode non tes, antara lain:

## 1. Kuesioner/Angket

Menurut Sugiyono (2011:142) kuesioner/angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan (Endang Mulyatiningsih, 2011:28).

Keuntungan menggunakan kuesioner menurut Suharsimi Arikunto (2002:129) antara lain :

- a) Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- b) Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden.
- c) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden.
- d) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu-malu menjawab.
- e) Dapat dibuat standar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

Sedangkan kelemahan menggunakan kuesioner/angket antara lain ;

- a) Responden sering tidak teliti dalam menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewat tidak terjawab, padahal sukar diulangi/diberikan kembali kepadanya.
- b) Seringkali sukar dicari validasinya.
- c) Walaupun dibuat anonim, kadang-kadang responden dengan sengaja memberikan jawaban yang tidak betul atau tidak jujur.
- d) Seringkali tidak kembali, terutama jika dikirim lewat pos.
- e) Waktu pengembaliannya tidak bersama-sama, bahkan kadang-kadang ada yang terlalu lama sehingga terlambat.

Metode pengumpulan data dengan kuesioner/angket ini ditujukan untuk mengetahui minat dan motivasi belajar siswa menggunakan *game online Sara's Cooking Class*. Penelitian ini menggunakan angket tertutup yang berisi daftar pernyataan dengan pilihan jawaban tertentu sehingga responden/siswa tinggal memilih salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan kondisinya.

## 2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subyek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2011:26). Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan atau *check list*. Pada lembar pengamatan tersebut, perilaku yang akan diamati sudah ditulis sehingga pada saat peneliti melakukan pengamatan, peneliti tinggal memberikan tanda cek (✓) atau skor nilai.

Keunggulan menggunakan observasi menurut Endang Mulyatiningsih (2011:27) antara lain:

- a) Dapat mengumpulkan banyak informasi yang hanya dapat diselidiki dengan observasi.
- b) Hasilnya lebih akurat dan tidak dapat disangkal. Dengan observasi, subyek penelitian tidak bisa berbohong.
- c) Perilaku kelompok yang terjadi serempak dapat diamati dalam satu waktu dengan cara menambah jumlah observer.

Sedangkan kelemahan menggunakan observasi adalah sebagai berikut:

- a) Data hasil observasi sangat tergantung pada kemampuan pengamat (observer) dalam mengingat kejadian-kejadian yang diobservasi.
- b) Beberapa objek penelitian ada yang sulit diobservasi, terutama yang menyangkut kehidupan pribadi seseorang yang sangat rahasia.
- c) Subyek yang diobservasi dapat mengubah perilakunya apabila mereka tahu kalau sedang diobservasi.
- d) Observasi membutuhkan waktu lama karena peneliti dan subjek penelitiannya harus saling bertemu.
- e) Peneliti harus mengambil data sendiri agar tidak kehilangan beberapa informasi penting.

Metode observasi digunakan peneliti untuk mengamati perilaku siswa selama proses penelitian berlangsung. Proses penelitian pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dicatat dalam lembar observasi berupa *check list* yang sudah disusun.



## **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik, semua fenomena ini disebut variabel (Sugiyono, 2011:102). Sedangkan Sukardi (2003:134) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat pengumpul data penelitian yang perlu memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian instrumen yang akan digunakan untuk penelitian disesuaikan dengan jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan “matrik pengembangan instrumen” atau kisi-kisi instrumen”. Kisi-kisi instrumen dibuat agar dalam penyusunan instrumen lebih sistematis sehingga mudah dikontrol, dikoreksi dan dikonsultasikan.

Instrumen ini bertujuan untuk mencari informasi dari responden mengenai minat dan motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan jenis angket tertutup, dimana pilihan jawaban sudah tersedia sehingga responden tinggal memilihnya.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
Minat belajar	Perasaan senang	1. Senang dengan materi pelajaran	1	2	2
		2. Senang dengan metode pembelajaran	3	4	2
		3. Senang dengan media pembelajaran	5	6,7	3
	Ketertarikan	4. Tertarik terhadap materi pelajaran	8	9	2
		5. Tertarik dengan metode pembelajaran	10	11	2
		6. Tertarik dengan media pembelajaran	12	13	2
	Perhatian dalam belajar	7. Memperhatikan pelajaran	14	17	2
		8. Berkonsentrasi saat belajar	15	18	2
		9. Mengikuti setiap penjelasan guru	16	19	2
	Partisipasi dalam pembelajaran	10. Aktif terlibat di dalam kelas	20	22	2
		11. Bertanya	21	23	2
		12. Mengemukakan pendapat di kelas	24	25	2
	Keinginan dan kesadaran dalam belajar	13. Mengerjakan tugas tepat waktu	26	28	2
		14. Belajar tanpa disuruh	27	29, 30	3
Motivasi belajar	Ketekunan dalam belajar	15. Belajar dengan tekun	1,2,3		3
		16. Mampu mengatasi masalah dalam belajar	4,5	6	3
	Keaktifan saat proses pembelajaran	17. Aktif dalam pembelajaran	7,8	9	3
		18. Berani bertanya dan mengemukakan pendapat		10,11,12	3
	Semangat belajar	19. Belajar dengan semangat	13,14	15	3
		20. Antusias terhadap pelajaran	16,17	18	3
	Kehadiran selama proses pembelajaran	21. Selalu hadir tepat waktu	19,20,21		3
		22. Berusaha selalu hadir (tidak bolos)	22,23,24		3
Keuletan	23. Tidak mudah menyerah	25,26,27		3	
	24. Senang memecahkan masalah	28,29	30	3	
Total Item					60

Dalam penelitian ini skala pengukuran yang digunakan adalah skala *likert*.

Dengan skala *likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator yang selanjutnya dijabarkan lagi menjadi sub indikator yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk membuat item-item instrumen yang perlu dijawab oleh responden. Dalam instrumen harus

ada kriteria penilaian. Kriteria penilaian merupakan alur untuk menilai hasil/jawaban instrumen dan untuk mengklasifikasi nilai yang dicapai. Dibawah ini adalah kriteria penilaian dari jawaban yang menggunakan skala *likert*.

Tabel 3. Kriteria Penilaian untuk Angket Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Jawaban	Nilai	Jawaban	Nilai
Sangat Sesuai	4	Sangat Tidak Sesuai	4
Sesuai	3	Tidak Sesuai	3
Tidak Sesuai	2	Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1	Sangat Sesuai	1

Selanjutnya dalam pelaksanaan penerapan *game online Sara's Cooking Class* digunakan lembar observasi untuk mengamati proses penerapan game tersebut. Lembar observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan dan pencatatan secara logis, sistematis, dan rasional terhadap pembelajaran. Lembar observasi digunakan selama proses pelaksanaan eksperimen berlangsung dengan mencatat kegiatan siswa selama pembelajaran menggunakan *game online Sara's Cooking Class*. Untuk lebih jelas aspek-aspek yang diamati pada lembar observasi dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Lembar Observasi Pelaksanaan Penerapan *Game Online Sara's Cooking Class*

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Membuka pelajaran	a. Guru melakukan presensi kehadiran siswa		
		b. Guru melakukan apersepsi		
2.	Inti	c. Guru menjelaskan teknis <i>game Sara's Cooking Class</i>		
		d. Siswa mendengarkan penjelasan guru		
		e. Siswa memperhatikan penjelasan guru		
		f. Siswa memainkan <i>game Sara's Cooking Class</i> dengan semangat		
		g. Siswa aktif dalam pembelajaran dengan <i>game Sara's Cooking Class</i>		
		h. Siswa tertarik untuk memainkan <i>game Sara's Cooking Class</i> lagi		
		i. Siswa mengemukakan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti		
3.	Penutup	j. Siswa dapat menyimpulkan materi dari <i>game Sara's Cooking Class</i>		

## **I. Uji Coba Instrumen**

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun sudah baik dan layak atau belum. Instrumen yang baik adalah instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2011:121).

Untuk mendapatkan instrumen yang diharapkan, perlu dilakukan uji coba instrumen. Adapun tujuan dilakukannya uji coba instrumen adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kepastian instrumen, apakah responden tidak menemui kesulitan dalam menangkap maksud peneliti
2. Untuk mengetahui teknik yang paling efektif dalam membagikan angket
3. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan responden dalam mengisi angket.
4. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera didalam angket sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan (Suharsimi Arikunto, 2002:143)

Dalam penelitian ini instrumen diuji cobakan kepada siswa kelas X Jasa Boga 2 SMK N 2 Godean yang berjumlah 35 siswa. Uji coba instrumen dilakukan di sekolah yang berbeda karena siswa kelas X Jasa Boga di SMK N 1 Sewon digunakan seluruhnya untuk penelitian. Jika dalam uji coba instrumen ada butir soal yang gugur, maka butir soal tersebut dihilangkan dan diganti dengan butir soal yang baru, akan tetapi bila butir soal yang gugur sudah bisa diwakili oleh butir soal yang lain maka butir soal tersebut tidak perlu diganti.

## 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan atau kesahihan sesuatu instrumen. (Suharsimi Arikunto, 2002:144). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan sehingga dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Sugiyono (2011:122-123) Instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan eksternal. Instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Sedangkan untuk instrumen non tes yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruksi (*construct*).

Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Uji validitas konstruk instrumen penelitian dilakukan dengan mengkonsultasikannya kepada para ahli (*Judgment Expert*) dalam bidang pendidikan, yaitu Dosen Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik UNY.

Setelah pengujian konstruksi dari para ahli selesai, maka selanjutnya dilakukan uji coba instrumen. Uji validitas instrumen ini adalah uji coba angket yang diberikan kepada 35 orang responden. Setelah data uji coba ditabulasikan, selanjutnya pengujian validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan metode *Corrected Item-Total Correlation*. Menurut Duwi Priyatno (2011:60) uji validitas dengan metode *Corrected Item-Total Correlation* ini dilakukan dengan cara

mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total item dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien korelasi yang overestimasi (estimasi nilai yang lebih tinggi dari yang sebenarnya). Uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS.

Setelah mengkorelasikan antara skor butir dan skor total maka akan diperoleh harga koefisien korelasi validitas, kemudian dibandingkan pada Tabel dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian butir yang dinyatakan sah apabila memiliki harga  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Sebaliknya butir gugur jika  $r_{hitung}$  lebih rendah dari  $r_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa angket minat belajar dan angket motivasi belajar yang semula masing-masing berjumlah 30 butir menjadi 25 butir untuk angket minat belajar dan 26 butir untuk angket motivasi belajar. Hal ini dikarenakan terdapat butir yang gugur/tidak valid setelah  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Tabel koefisien korelasi *product moment* dengan N (jumlah responden) sebanyak 35 siswa dengan taraf signifikansi 5% diperoleh harga  $r_{tabel}$  sebesar 0,334. Butir angket yang mempunyai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dinyatakan gugur/tidak valid.

Berikut ringkasan hasil uji coba validitas instrumen:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah butir semula	Jumlah butir gugur	Nomor butir gugur	Jumlah butir valid
Minat	30	5	3,13,20,24,27	25
Motivasi	30	4	7,15,18,19	26

Butir-butir yang gugur/tidak valid dihilangkan dan butir yang valid masih cukup mewakili masing-masing indikator yang ingin diungkapkan, sehingga instrumen ini masih layak digunakan.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Saifuddin Azwar (2001:4), reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti kepercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya. Menurut Suharsimi Arikunto (2002:154) dikatakan bahwa suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat menghasilkan hasil yang tetap.

Untuk perhitungan reliabilitas uji coba instrumen angket menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:

$$r = \frac{k}{(k-1)} \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$  = varians total

(Suharsimi Arikunto, 2002:171).

Penghitungan uji reliabilitas instrumen ini menggunakan bantuan komputer dengan program *SPSS*. Selanjutnya hasil perhitungan reliabilitas ( $r_{11}$ ) dibandingkan dengan tabel interpretasi nilai  $r$ .

Tabel 6. Interpretasi Nilai  $r$

Besarnya nilai $r$	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Cukup
0,40 – 0,60	Agak rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan/reliabilitas sebesar 0,60 atau lebih. Dengan demikian, jika nilai *alpha* lebih kecil dari 0,60 instrumen dinyatakan tidak reliabel, dan sebaliknya apabila sama dengan atau lebih dari 0,60 berarti reliabel. Berikut ini hasil uji coba reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:

Tabel 7. Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen

Variabel	Koefisien Alpha Cronbach	Interpretasi
Minat	0,914	Sangat tinggi
Motivasi	0,911	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada program *SPSS 16* diperoleh nilai reliabilitas untuk minat belajar sebesar 0,914 dan nilai reliabilitas motivasi belajar sebesar 0,911. Nilai reliabilitas angket baik angket minat belajar maupun angket motivasi belajar menunjukkan angka yang lebih besar daripada  $r_{\text{tabel}}$  yaitu sebesar 0,344. Sehingga angket/kuesioner dinyatakan reliabel (ajeg/stabil). Selanjutnya bila dibandingkan dengan tabel interpretasi nilai *r*, dapat diambil kesimpulan bahwa reliabilitas angket ini masuk dalam kategori sangat tinggi.

## J. Metode Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Analisis yang digunakan meliputi teknik pengujian statistis deskriptif, uji persyaratan analisis data, dan uji hipotesis.



## 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya (Sugiyono, 2010:29).

Statistik deskriptif yang digunakan antara lain:

### a. *Mean*

*Mean* merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok. Rata-rata (*Mean*) dapat dihitung dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

Me     = *Mean* (rata-rata)  
 $\sum$      = *Epsilon* (baca jumlah)  
 $x_i$     = nilai  $x$  ke  $i$  sampai ke  $n$   
 $n$      = jumlah individu

(Sugiyono, 2010:49).

### b. *Median*

*Median* adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Rumus menghitung *Median* adalah sebagai berikut:

$$Md = b + p \frac{\frac{1}{2}n - F}{f}$$

Keterangan:

Md = *Median*  
b = batas bawah dimana *Median* akan terletak  
n = banyak data/jumlah sampel  
p = panjang kelas interval  
F = jumlah semua frekuensi sebelum kelas *Median*  
f = frekuensi kelas *Median*

(Sugiyono, 2010:53).

### c. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang berdasarkan atas nilai yang sedang populer atau yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Untuk menghitung modus dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mo = b + p\left(\frac{b}{b_1 + b_2}\right)$$

Keterangan:

Mo = Modus  
b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak  
p = panjang kelas interval  
b<sub>1</sub> = frekuensi pada kelas modus dikurangi frekuensi kelas int. sebelumnya  
b<sub>2</sub> = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

(Sugiyono, 2010:52).

### d. Tabel Distribusi Frekuensi

Langkah-langkah yang diperlukan dalam penyusunan tabel distribusi frekuensi, adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan jumlah kelas interval. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus Sturgess (*Sturgess Role*) yaitu:  $K=1 + 3,3 \log n$
- 2) Menghitung rentang data. Yaitu data terbesar dikurangi data terkecil kemudian ditambah 1.

- 3) Menentukan panjang kelas. Yaitu rentang dibagi jumlah kelas.
- 4) Menyusun interval kelas.

(Sugiyono, 2010:36-37)

#### e. Grafik

Grafik dibuat berdasarkan data frekuensi yang telah ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi. Grafik yang digunakan adalah histogram (batang).

#### f. Tabel kecenderungan variabel

Tabel kecenderungan variabel ditetapkan dalam 3 kategori.. Pengkategorian dilaksanakan berdasarkan *Mean Ideal (Mi)* dan *Standart Deviation Ideal (SDi)* yang diperoleh. Rumus yang digunakan untuk mencari *Mi* dan *SDi* adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal})$$

$$\text{Standar deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal})$$

Kecenderungan variabel dengan nilai ideal berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

$$> (Mi + 1,5 SDi) = \text{tinggi/baik}$$

$$(Mi - 1,5 SDi) \text{ sampai } (Mi + 1,5 SDi) = \text{sedang/cukup}$$

$$< (Mi - 1,5 SDi) = \text{rendah/kurang baik}$$

#### g. Diagram Lingkaran (*Pie Chart*)

Diagram lingkaran (*pie chart*) dibuat berdasarkan data kecenderungan variabel yang telah ditampilkan dalam tabel kecenderungan variabel.

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini digunakan analisis *Chi*

*Kuadrat* ( $\chi^2$ ). Teknik ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan frekuensi.

Pengujian normalitas data dengan *Chi Kuadrat* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
- 2) Menentukan jumlah kelas interval. Dalam hal ini jumlah kelas intervalnya = 6.  
Luas kurva normal dibagi menjadi 6 sehingga masing-masing luasnya adalah 2,7%; 13,34%; 33,96%; 33,96%; 13,34%; dan 2,7%.
- 3) Menentukan panjang kelas interval.
- 4) Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi yang merupakan tabel penolong untuk menghitung harga *Chi Kuadrat*.
- 5) Menghitung frekuensi yang diharapkan ( $f_h$ ), dengan cara mengalikan persentase luas tiap bidang kurva normal dengan jumlah anggota sampel.
- 6) Memasukkan data ke dalam tabel penolong.
- 7) Membandingkan harga *Chi Kuadrat* hitung dengan *Chi Kuadrat* tabel. Bila harga *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil atau sama dengan harga *Chi Kuadrat* Tabel ( $\chi^2_h \leq \chi^2_t$ ), maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ( $>$ ) dinyatakan tidak normal.

(Sugiyono, 2011:172)

Rumus dasar *Chi Kuadrat* adalah sebagai berikut:

$$= \frac{(\quad - \quad)^2}{\quad}$$

Keterangan:

$$\chi^2 = \text{Chi Kuadrat}$$

$f_o$  = frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan

(Sugiyono, 2010:107).

Hasil uji persyaratan analisis data dengan pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

### 1) Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Seperti telah dikemukakan dalam langkah-langkah pengujian normalitas data di atas, maka variabel minat belajar pada kelas kontrol sebelum adanya perlakuan disusun ke dalam tabel penolong di bawah ini.

Tabel 8. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
64 – 69	7	0,84	6,16	37,95	45,17
70 – 75	12	4,13	7,87	61,94	15,00
76 – 81	6	10,53	-4,53	20,52	1,95
82 – 87	3	10,53	-7,53	56,70	5,38
88 – 93	1	4,13	-3,13	9,80	2,37
94 – 99	2	0,84	1,16	1,35	1,60
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>71,48</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ ) hitung = 71,48.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih besar dari *Chi Kuadrat* tabel ( $71,48 > 11,070$ ), maka distribusi minat belajar pada kelas kontrol sebelum adanya perlakuan tersebut **tidak normal**.

### 2) Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data minat belajar kelas kontrol setelah adanya perlakuan.

Tabel 9. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
67 – 71,5	6	0,84	5,16	26,63	31,70
71,6 – 76,1	10	4,13	5,87	34,46	8,34
76,2 – 80,7	8	10,53	-2,53	6,40	0,61
80,8 – 85,3	4	10,53	-6,53	42,64	4,05
85,4 – 89,9	2	4,13	-2,13	4,54	1,10
90 – 94,5	1	0,84	0,16	0,03	0,03
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>45,83</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ ) hitung = 45,83.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih besar dari *Chi Kuadrat* tabel ( $45,83 > 11,070$ ), maka distribusi minat belajar pada kelas kontrol setelah adanya perlakuan tersebut **tidak normal**.

### 3) Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Cara pengujian data untuk variabel minat belajar kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan sama dengan cara pengujian variabel minat belajar kelas kontrol. Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data minat belajar kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan.

Tabel 10. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
46 – 52	3	0,84	2,16	4,67	5,55
53 – 59	5	4,13	0,87	0,76	0,18
60 – 66	7	10,53	-3,53	12,46	1,18
67 – 73	11	10,53	0,47	0,22	0,02
74 – 80	4	4,13	-0,13	0,02	0,00
81 – 87	1	0,84	0,16	0,03	0,03
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>6,98</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ )hitung = 6,98.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil dari *Chi Kuadrat* tabel ( $6,98 < 11,070$ ), maka distribusi minat belajar pada kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan tersebut **normal**.

#### 4) Uji Normalitas Data Minat Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan

Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data minat belajar kelas eksperimen setelah adanya perlakuan.

Tabel 11. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Minat Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
67 – 70	4	0,84	3,16	9,99	11,89
71 – 74	12	4,13	7,87	61,94	15,00
75 – 78	6	10,53	-4,53	20,52	1,95
79 – 82	4	10,53	-6,53	42,64	4,05
83 – 86	4	4,13	-0,13	0,02	0,00
87 – 90	1	0,84	0,16	0,03	0,03
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>32,92</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ )hitung = 32,92.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih besar dari *Chi Kuadrat* tabel ( $32,92 > 11,070$ ), maka distribusi minat belajar pada kelas eksperimen setelah adanya perlakuan tersebut **tidak normal**.

### 5) Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data motivasi belajar kelas kontrol sebelum adanya perlakuan.

Tabel 12. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
71 – 74	7	0,84	6,16	37,95	45,17
75 – 78	12	4,13	7,87	61,94	15,00
79 – 82	4	10,53	-6,53	42,64	4,05
83 – 86	5	10,53	-5,53	30,58	2,90
87 – 90	1	4,13	-3,13	9,80	2,37
91 – 94	2	0,84	1,16	1,35	1,60
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>71,10</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ ) hitung = 71,10.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih besar dari *Chi Kuadrat* tabel ( $71,10 > 11,070$ ), maka distribusi motivasi belajar pada kelas kontrol sebelum adanya perlakuan tersebut **tidak normal**.

### 6) Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data motivasi belajar kelas kontrol setelah adanya perlakuan.

Tabel 13. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
69 – 73	2	0,84	1,16	1,35	1,60
74 – 78	16	4,13	11,87	140,90	34,12
79 – 83	5	10,53	-5,53	30,58	2,90
84 – 88	3	10,53	-7,53	56,70	5,38
89 – 93	1	4,13	-3,13	9,80	2,37
94 – 98	4	0,84	3,16	9,99	11,89
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>58,27</b>



Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ )hitung = 58,27.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih besar dari *Chi Kuadrat* tabel ( $58,27 > 11,070$ ), maka distribusi motivasi belajar pada kelas kontrol setelah adanya perlakuan tersebut **tidak normal**.

#### 7) Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data motivasi belajar kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan.

Tabel 14. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
57 – 62	1	0,84	0,16	0,03	0,03
63 – 68	6	4,13	1,87	3,50	0,85
69 – 74	7	10,53	-3,53	12,46	1,18
75 – 80	7	10,53	-3,53	12,46	1,18
81 – 86	6	4,13	1,87	3,50	0,85
87 – 92	4	0,84	3,16	9,99	11,89
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>15,98</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ )hitung = 15,98.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih besar dari *Chi Kuadrat* tabel ( $15,98 > 11,070$ ), maka distribusi motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan tersebut **tidak normal**.

### 8) Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan

Berikut tabel penolong untuk menghitung pengujian normalitas data motivasi belajar kelas eksperimen setelah adanya perlakuan.

Tabel 15. Tabel Penolong Pengujian Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan

Interval	$f_o$	$f_h$	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	( )
61 – 67	1	0,84	0,16	0,03	0,03
68 – 74	1	4,13	-3,13	9,80	2,37
75 – 81	17	10,53	6,47	41,86	3,98
82 – 88	8	10,53	-2,53	6,40	0,61
89 – 95	3	4,13	-1,13	1,28	0,31
96 - 102	1	0,84	0,16	0,03	0,03
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>0</b>		<b>7,33</b>

Berdasarkan perhitungan, diperoleh harga *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ ) hitung = 7,33.

Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6 - 1 = 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga *Chi Kuadrat* tabel adalah 11,070. Karena harga *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil dari *Chi Kuadrat* tabel ( $7,33 < 11,070$ ), maka distribusi motivasi belajar pada kelas eksperimen setelah adanya perlakuan tersebut **normal**.

Berdasarkan pengujian normalitas terhadap variabel yang diteliti, terdapat dua yang berdistribusi normal, dan enam tidak normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan Statistik NonParametris. Statistik Non Parametris dipilih karena statistik ini tidak menuntut banyak asumsi yang harus dipenuhi, misalnya data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal. Selain itu karena data penelitian ini merupakan data ordinal.

## **b. Uji Homogenitas Varian**

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Rumus uji F tersebut ditunjukkan sebagai berikut (Sugiyono, 2005:136):

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Adapun kriteria dalam pengujian ini adalah jika  $F_{\text{hitung}}$  lebih kecil daripada  $F_{\text{tabel}}$  maka dapat dikatakan sampel homogen atau sebaliknya. Berikut ini hasil uji homogenitas varian:

### **1) Uji Homogenitas Kelas Kontrol**

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F = \frac{10,25}{5,1} = 2,081$$

$$\text{dk penyebut: } 31 - 1 = 30$$

$$\text{dk pembilang: } 31 - 1 = 30$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh  $F_{\text{hitung}}$  sebesar 2,081 sedangkan untuk  $F_{\text{tabel}}$  sebesar 2,38 (pada taraf signifikansi 1%). Dengan demikian homogenitas kelas kontrol dinyatakan homogen karena  $F_{\text{hitung}} 2,081 < F_{\text{tabel}} 2,38$ .

### **2) Uji Homogenitas Kelas Eksperimen**

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F = \frac{10,25}{3,75} = 2,752$$

$$\text{dk penyebut: } 31 - 1 = 30$$

dk pembilang:  $31 - 1 = 30$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 2,752 sedangkan untuk  $F_{tabel}$  sebesar 2,38 (pada taraf signifikansi 1%). Dengan demikian homogenitas kelas eksperimen dinyatakan tidak homogen karena  $F_{hitung} 2,752 > F_{tabel} 2,38$ .

### 3. Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan adalah untuk mengetahui pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon. Pengaruh perlakuan/*treatment* dengan *game* dianalisis dengan cara membandingkan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan adanya perbedaan nilai, maka dapat diketahui pengaruh perlakuan/*treatment* yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Untuk mengetahui perbedaan nilai minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, dilakukan uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon dipilih karena data berbentuk ordinal dan tidak berdistribusi normal. Tahap pengujian uji Wilcoxon adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis
- b. Menentukan tingkat signifikansi. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ .
- c. Nilai signifikansi. Nilai signifikansi dilihat dari hasil output yang dihasilkan dari uji Wilcoxon.

d. Kriteria pengujian

Ho diterima jika signifikansi  $> 0,05$

Ho ditolak jika signifikansi  $< 0,05$

e. Membandingkan signifikansi

f. Kesimpulan

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data**

Deskripsi data dari masing-masing variabel disajikan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Deskripsi data yang dimaksud meliputi *Mean* (Me), *Median* (Md), Modus (Mo), Standar Deviasi (SD), dan Varian. Disamping itu juga disajikan tabel distribusi frekuensi dan histogram dari frekuensi untuk setiap variabel. Deskripsi data masing-masing variabel secara rinci dapat dilihat dalam uraian berikut:

#### **1. Minat Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental**

Variabel ini diukur dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas X JB 1 dan X JB 2 SMK N 1 Sewon. Penilaian angket menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban, dimana nilai 4 untuk skor tertinggi dan nilai 1 untuk skor terendah pada pernyataan positif, sebaliknya 1 untuk skor tertinggi dan 4 untuk skor terendah pada pernyataan negatif.

##### **a. Minat belajar siswa sebelum perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class***

##### **1) Minat belajar siswa kelas kontrol (X JB1)**

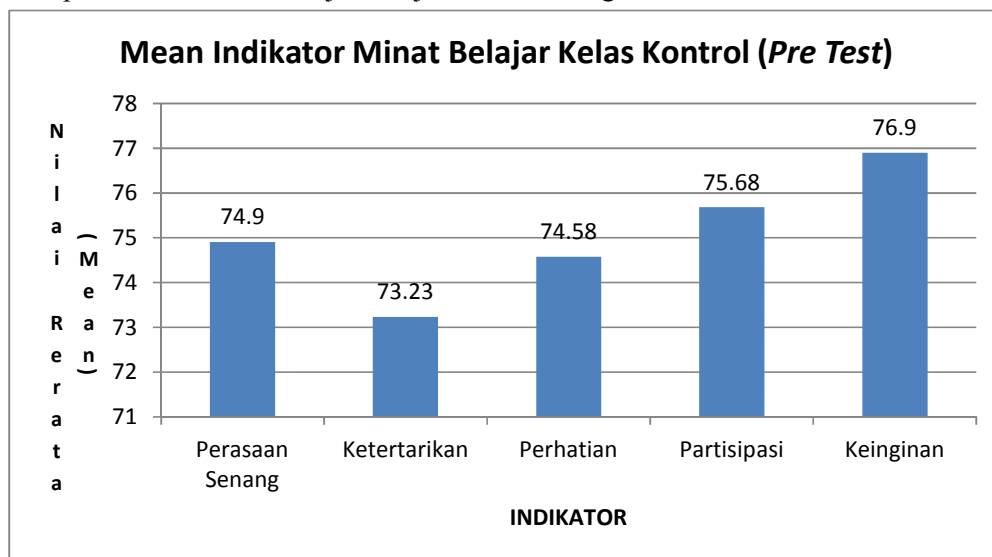
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan, data minat belajar siswa kelas kontrol pada masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 16. Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Minat Awal
	Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Partisipasi	Keinginan Kesadaran Belajar	
Mean	74.90	73.23	74.58	75.68	76.90	75.29
Median	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	73.00
Modus	70	75	75	68	75	72
Std Deviasi	7.622	9.878	11.848	12.068	9.907	8.267
Varian	58.090	97.581	140.385	145.626	98.157	68.346
Range	37	40	42	37	38	32
Minimum	58	60	58	56	62	64
Maksimum	95	100	100	93	100	96
N	31	31	31	31	31	31

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif minat belajar sebelum perlakuan pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator perasaan senang sebesar 74,90; ketertarikan siswa sebesar 73,23; perhatian sebesar 74,58; partisipasi sebesar 75,68; dan keinginan, kesadaran siswa dalam belajar sebesar 76,90. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator minat belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 6. Histogram Rerata Minat Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator keinginan, kesadaran dalam belajar memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 76,90. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa keinginan dan kesadaran belajar merupakan indikator yang paling mempengaruhi minat belajar siswa kelas kontrol sebelum adanya perlakuan.

Dari 25 pernyataan yang diajukan kepada siswa kelas kontrol, diperoleh skor tertinggi sebesar 96 dan skor terendah sebesar 64, sehingga diperoleh *Range* sebesar 32. Hasil analisis minat awal sebelum perlakuan pada kelas kontrol menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 75,29, *Median* (Md) sebesar 73, Modus (Mo) sebesar 72, dan Standar deviasi sebesar 8,267. Dari deskripsi data yang diperoleh, minat belajar siswa kelas kontrol sebelum adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

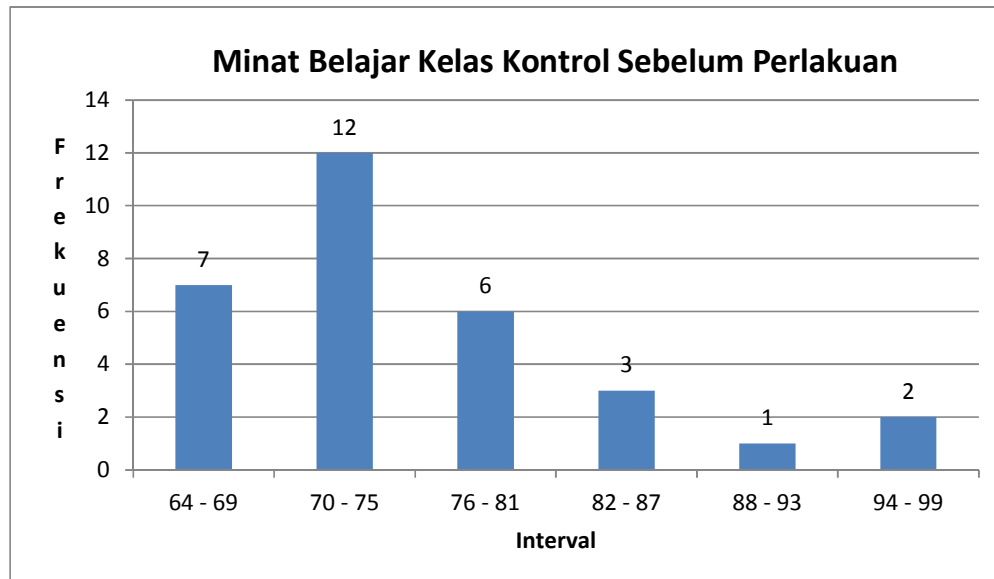
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol sebelum perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	64 – 69	7
2	70 – 75	12
3	76 – 81	6
4	82 – 87	3
5	88 – 93	1
6	94 – 96	2
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat belajar awal kelas kontrol di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data minat belajar awal kelas kontrol, sebagai berikut:





Gambar 7. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan minat belajar awal siswa. Tabel ini berlaku untuk kelas kontrol maupun eksperimen, baik sebelum atau sesudah perlakuan. Berikut tabel pernghitungan kategori minat belajar siswa.

Tabel 18. Penghitungan Kategori Minat Belajar

No.	Rumus	Batasan	Skor	Kategori
1.	$x > (Mi + 1,5 SDi)$	$x > 81,25$	$> 81,25$	Tinggi
2.	$(Mi - 1,5 SDi) \leq x \leq (Mi + 1,5 SDi)$	$50 \leq x \leq 81,25$	$50 - 81,25$	Sedang
3.	$x < (Mi - 1,5 SDi)$	$x < 50$	$< 50$	Rendah

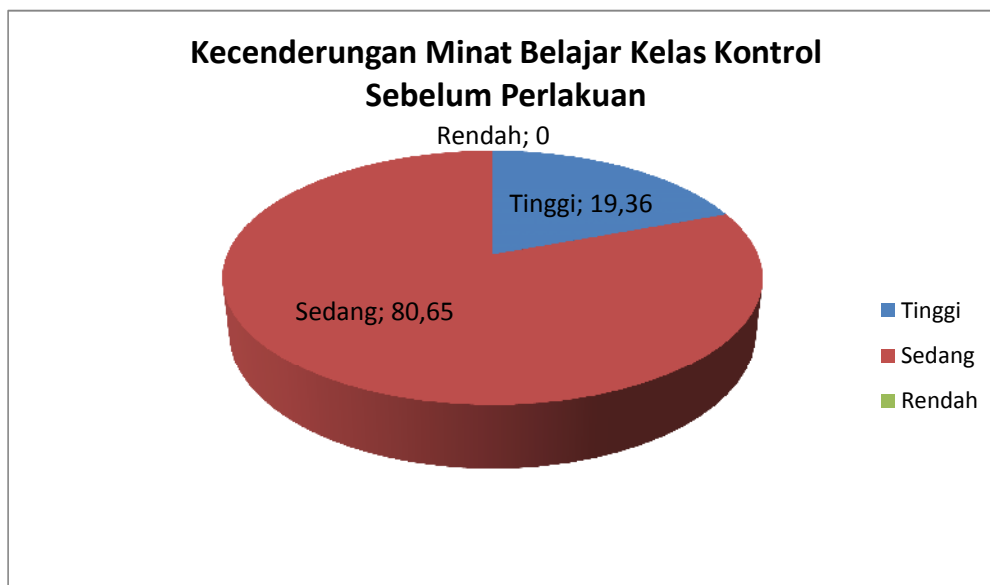
Mengacu pada penghitungan kategorisasi yang telah dihitung tersebut, maka kategori kecenderungan minat belajar awal siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 19. Kategori Kecenderungan Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,25	6	19,35	Tinggi
2.	50 – 81,25	25	80,65	Sedang
3.	< 50	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 80,65%, sedangkan sebanyak 19,35% dari keseluruhan siswa masuk kedalam kategori yang tinggi. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan minat belajar siswa kelas kontrol.



Gambar 8. *Pie Chart* Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

## 2) Minat belajar siswa kelas eksperimen (X JB2)

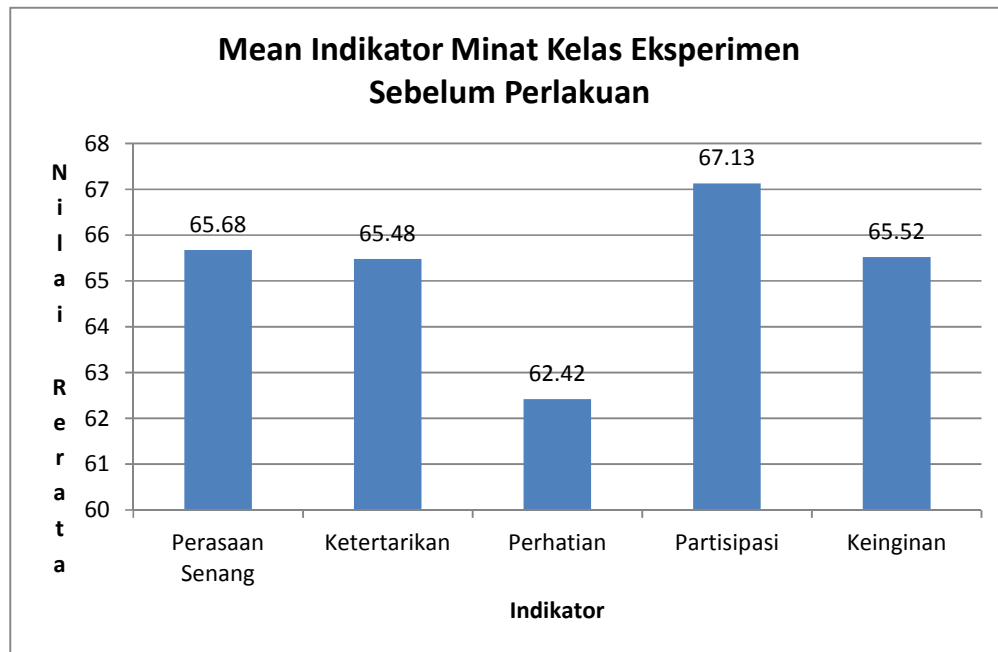
Sama halnya dengan kelas kontrol, kelas eksperimen juga diberi angket dengan jumlah dan pernyataan yang sama. Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan pada masing-masing indikator, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 20. Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Minat Awal
	Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Partisipasi	Keinginan Kesadaran Belajar	
<i>Mean</i>	65.68	65.48	62.42	67.13	65.52	65.39
<i>Median</i>	66.00	65.00	62.00	68.00	62.00	67.00
Modus	62	65	75	56 <sup>a</sup>	62	67
Std Deviasi	7.525	10.437	11.462	13.406	14.229	8.831
Varian	56.626	108.925	131.385	179.716	202.458	77.978
<i>Range</i>	33	45	38	56	56	36
Minimum	50	50	41	37	37	46
Maksimum	83	95	79	93	93	82
<b>N</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif minat belajar sebelum perlakuan pada siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator perasaan senang sebesar 65,68; ketertarikan siswa sebesar 65,48; perhatian sebesar 62,42; partisipasi sebesar 67,13; dan keinginan, kesadaran siswa dalam belajar sebesar 65,52. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator minat belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 9. Histogram Rerata Minat Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator partisipasi memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 67,13. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan.

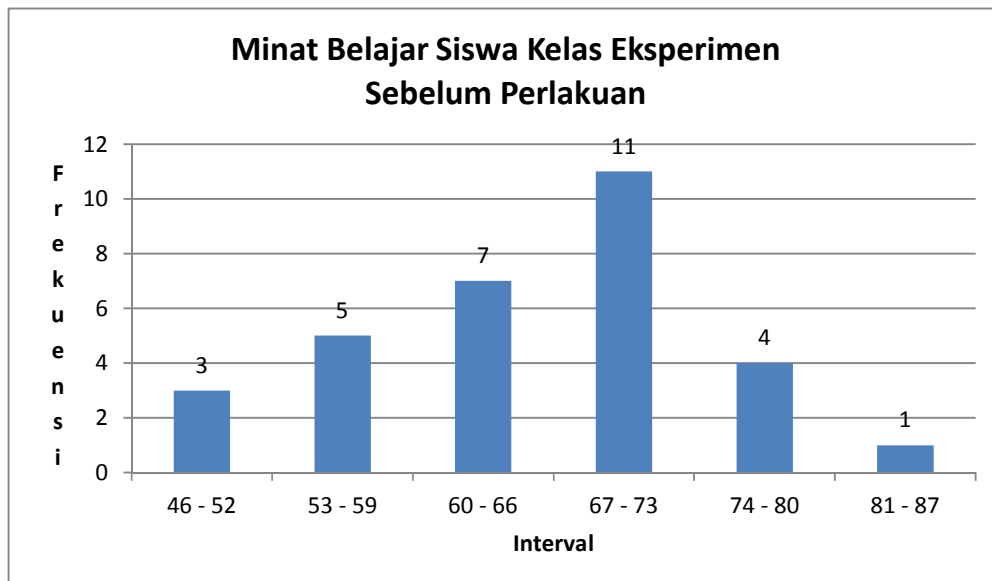
Dari angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi sebesar 82 dan skor terendah sebesar 46, sehingga diperoleh *Range* sebesar 36. Hasil analisis minat awal sebelum perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 65,39, *Median* (Md) sebesar 67, Modus (Mo) sebesar 67, dan Standar deviasi sebesar 8,831. Dari deskripsi data yang diperoleh, minat belajar kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	46 – 52	3
2	53 – 59	5
3	60 – 66	7
4	67 – 73	11
5	74 – 80	4
6	81 – 87	1
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat belajar awal kelas eksperimen di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data minat belajar awal kelas eksperimen, sebagai berikut:



Gambar 10. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan minat belajar awal siswa kelas eksperimen. Klasifikasi

minat belajar awal kelas eksperimen mengacu pada penghitungan kategori minat belajar, seperti yang disajikan pada tabel 18.

Berdasarkan pada kategori minat yang disajikan pada tabel 18, maka kategori kecenderungan minat belajar awal siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 22. Kategori Kecenderungan Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,25	1	3,23	Tinggi
2.	50 – 81,25	28	90,32	Sedang
3.	< 50	2	6,45	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 90,32%, sedangkan sebanyak 3,23% siswa masuk kedalam kategori yang tinggi, dan 6,45% siswa masuk dalam kategori rendah. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan minat belajar siswa kelas eksperimen.



Gambar 11. *Pie Chart* Kecenderungan Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

**b. Minat belajar siswa setelah perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class***

**1) Minat belajar siswa kelas kontrol (X JB1)**

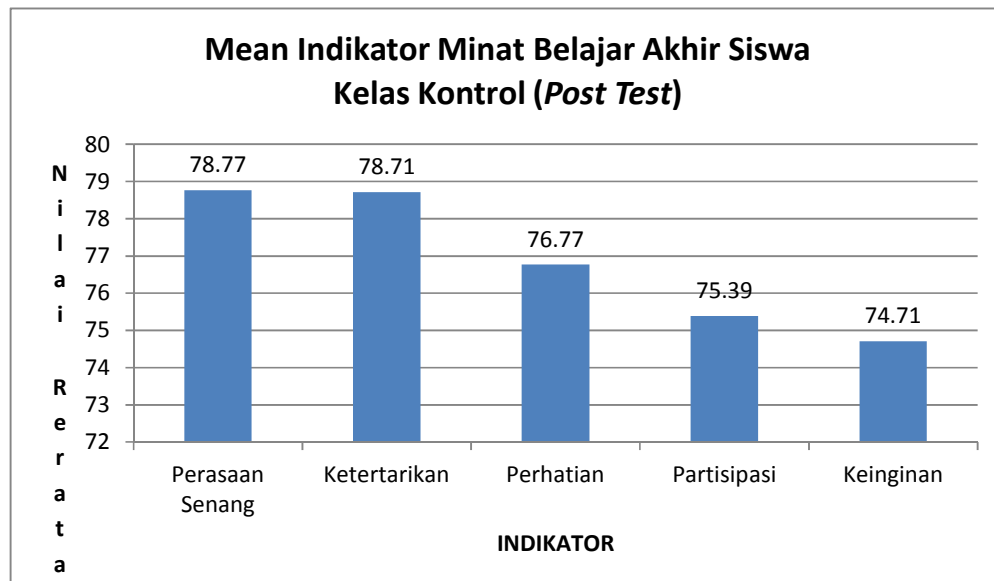
Tanpa mendapat perlakuan dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, kelas kontrol kembali diberi angket yang sama dengan tujuan untuk mengetahui minat dan motivasi belajar akhir setelah mengikuti mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data minat belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan pada masing-masing indikator, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 23. Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Minat Akhir
	Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Partisipasi	Keinginan Kesadaran Belajar	
<i>Mean</i>	78.77	78.71	76.77	75.39	74.71	77.00
<i>Median</i>	75.00	80.00	75.00	75.00	75.00	76.00
Modus	75	75	75	69	75	73 <sup>a</sup>
Std Deviasi	8.593	6.187	7.013	11.286	9.826	6.066
Varian	73.847	38.280	49.181	127.378	96.546	36.800
<i>Range</i>	33	25	38	44	50	26
Minimum	63	65	58	50	50	67
Maksimum	96	90	96	94	100	93
<b>N</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif minat belajar setelah perlakuan pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator perasaan senang sebesar 78,77; ketertarikan siswa sebesar 78,71; perhatian sebesar 76,77; partisipasi sebesar 75,39; dan keinginan, kesadaran siswa dalam belajar sebesar 74,71. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator minat belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 12. Histogram Rerata Minat Kelas Kontrol Setelah Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator perasaan senang memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 78,77. Selanjutnya berturut-turut diikuti oleh indikator ketertarikan, perhatian, partisipasi, dan keinginan, kesadaran dalam belajar.. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa perasaan senang siswa dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi minat belajar siswa kelas kontrol setelah adanya perlakuan.

Dari 25 pernyataan yang diajukan kepada siswa kelas kontrol, diperoleh skor tertinggi sebesar 93 dan skor terendah sebesar 67, sehingga diperoleh *Range* sebesar 26. Hasil analisis minat akhir Setelah Perlakuan pada kelas kontrol menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 77, *Median* (Md) sebesar 76, Modus (Mo) sebesar 73, dan Standar deviasi sebesar 6,066. Dari deskripsi data yang diperoleh, minat belajar siswa kelas kontrol setelah adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

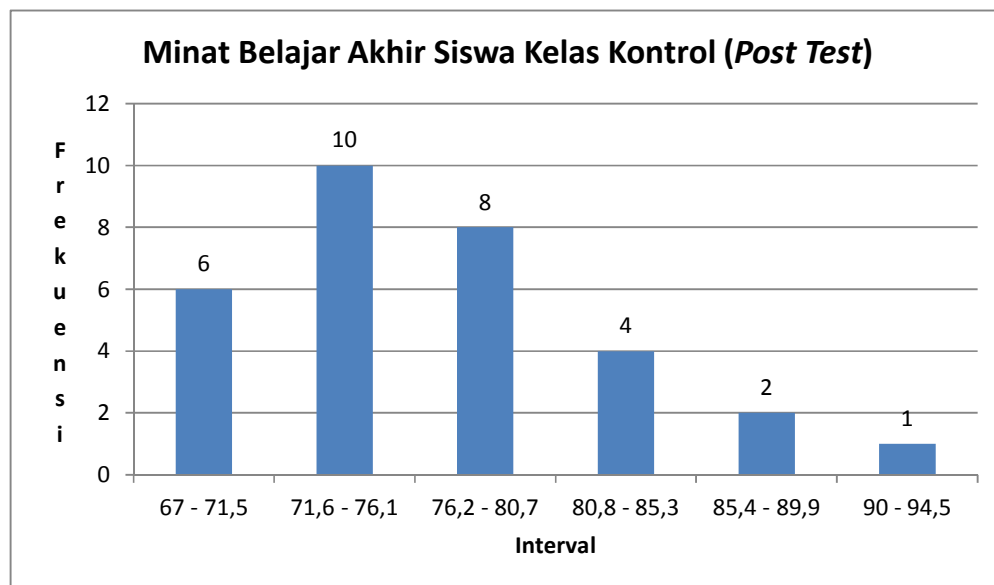


Tabel 24. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	67 – 71,5	6
2	71,6 – 76,1	10
3	76,2 – 80,7	8
4	80,8 – 85,3	4
5	85,4 – 89,9	2
6	90 – 94,5	1
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat belajar akhir kelas kontrol di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data minat belajar akhir kelas kontrol, sebagai berikut:



Gambar 13. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan minat belajar awal siswa kelas eksperimen. Klasifikasi berdasarkan penghitungan kategori minat pada Tabel 18.

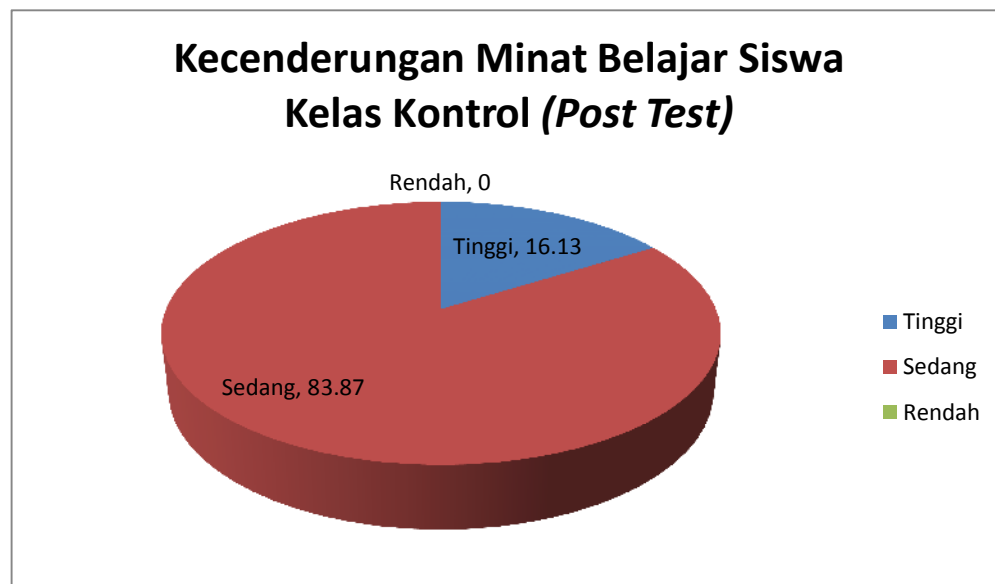
Mengacu pada penghitungan kategorisasi seperti pada Tabel 18, maka kategori kecenderungan minat belajar akhir siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 25. Kategori Kecenderungan Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,25	5	16,13	Tinggi
2.	50 – 81,25	26	83,87	Sedang
3.	< 50	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 83,87%, sedangkan sebanyak 16,13% siswa masuk kedalam kategori yang tinggi, dan 0% siswa masuk dalam kategori rendah. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan minat belajar akhir siswa kelas kontrol.



Gambar 14. *Pie Chart* Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

## 2) Minat belajar siswa kelas eksperimen (X JB2)

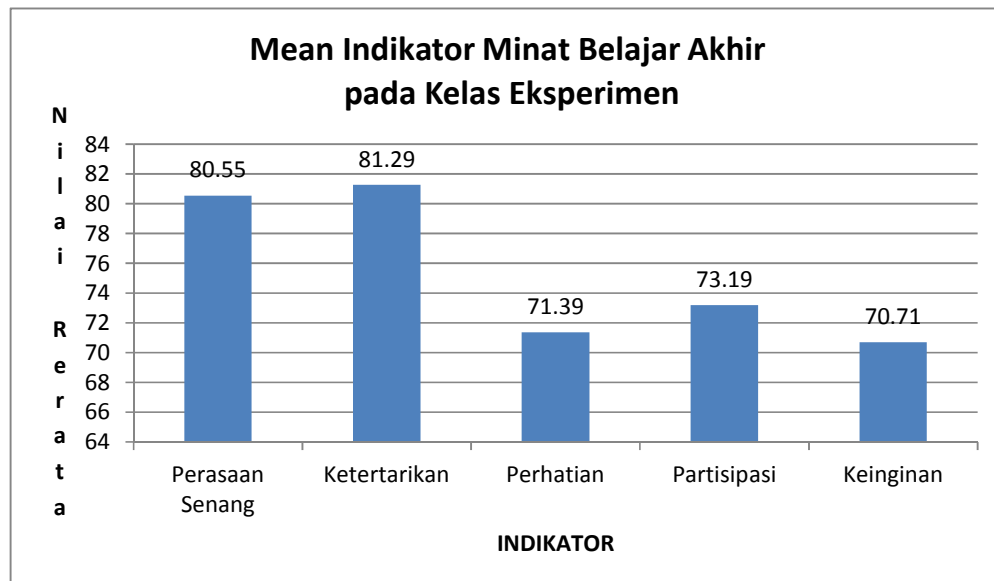
Setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, kelas eksperimen diberi angket dengan pernyataan yang berbeda dengan angket sebelumnya. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan *game online Sara's Cooking Class*. Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan pada masing-masing indikator, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 26. Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Minat Akhir
	Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Partisipasi	Keinginan Kesadaran Belajar	
Mean	80.55	81.29	71.39	73.19	70.71	76.00
Median	79.00	80.00	75.00	75.00	68.00	74.00
Modus	75	75	75	68	68	74
Std Deviasi	7.339	8.162	5.725	6.921	8.100	5.323
Varian	53.856	66.613	32.778	47.895	65.613	28.333
Range	30	25	25	31	31	22
Minimum	70	70	54	62	56	67
Maksimum	100	95	79	93	87	89
N	31	31	31	31	31	31

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif minat belajar setelah perlakuan pada siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator perasaan senang sebesar 80,55; ketertarikan siswa sebesar 81,29; perhatian sebesar 71,39; partisipasi sebesar 73,19; dan keinginan, kesadaran siswa dalam belajar sebesar 70,71. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator minat belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 15. Histogram Rerata Minat Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator ketertarikan memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 81,29; diikuti oleh indikator perasaan senang sebesar 80,55. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa ketertarikan siswa serta perasaan senang terhadap *game online Sara's Cooking Class* yang digunakan dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi minat belajar siswa kelas eksperimen setelah adanya perlakuan.

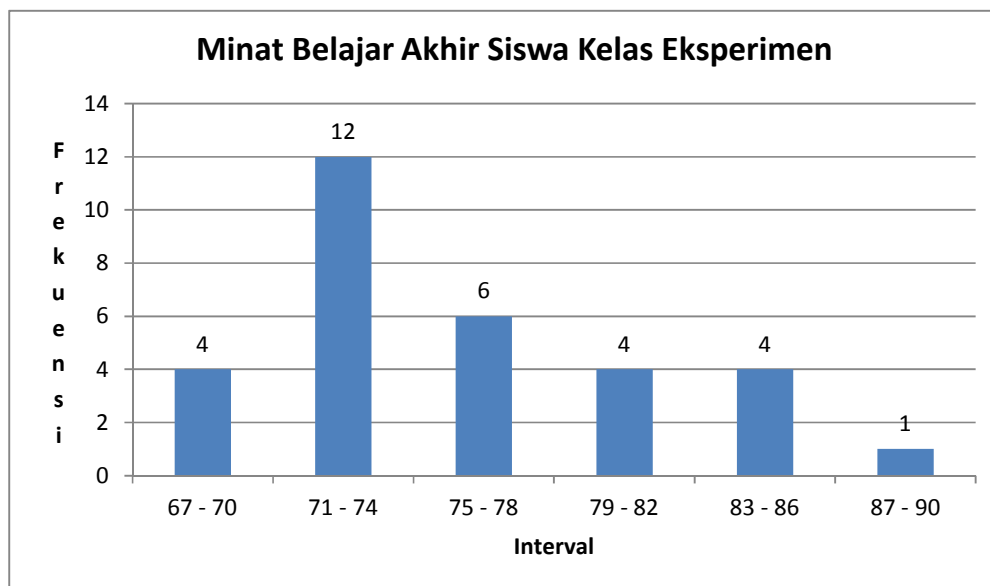
Dari angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi sebesar 89 dan skor terendah sebesar 67, sehingga diperoleh *Range* sebesar 22. Hasil analisis minat akhir Setelah Perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 76, *Median* (Md) sebesar 74, Modus (Mo) sebesar 74, dan Standar deviasi sebesar 5,323. Dari deskripsi data yang diperoleh, minat belajar siswa kelas eksperimen setelah adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel frekuensi berikut ini:

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	67 – 70	4
2	71 – 74	12
3	75 – 78	6
4	79 – 82	4
5	83 – 86	4
6	87 – 90	1
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat belajar akhir kelas eksperimen di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data minat belajar akhir kelas eksperimen, sebagai berikut:



Gambar 16. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan minat belajar akhir siswa kelas eksperimen. Klasifikasi minat belajar akhir kelas eksperimen mengacu pada penghitungan kategori minat belajar, seperti yang disajikan pada tabel 18.

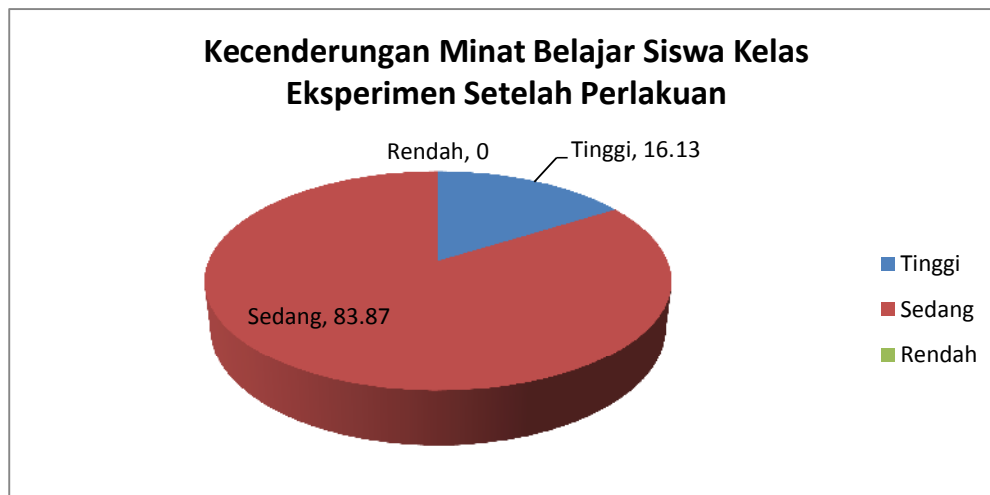
Berdasarkan pada kategori minat yang disajikan pada tabel 18, maka kategori kecenderungan minat belajar akhir siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 28. Kategori Kecenderungan Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,25	5	16,13	Tinggi
2.	50 – 81,25	26	83,87	Sedang
3.	< 50	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 83,87%, sedangkan sebanyak 16,13% siswa masuk kedalam kategori yang tinggi, dan 0% siswa masuk dalam kategori rendah. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan minat belajar siswa kelas eksperimen.



Gambar 17. *Pie Chart* Kecenderungan Minat Belajar Kelas Eksperimen

## 2. Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

### a. Motivasi belajar siswa sebelum perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*

#### 1) Motivasi belajar siswa kelas kontrol (X JB1)

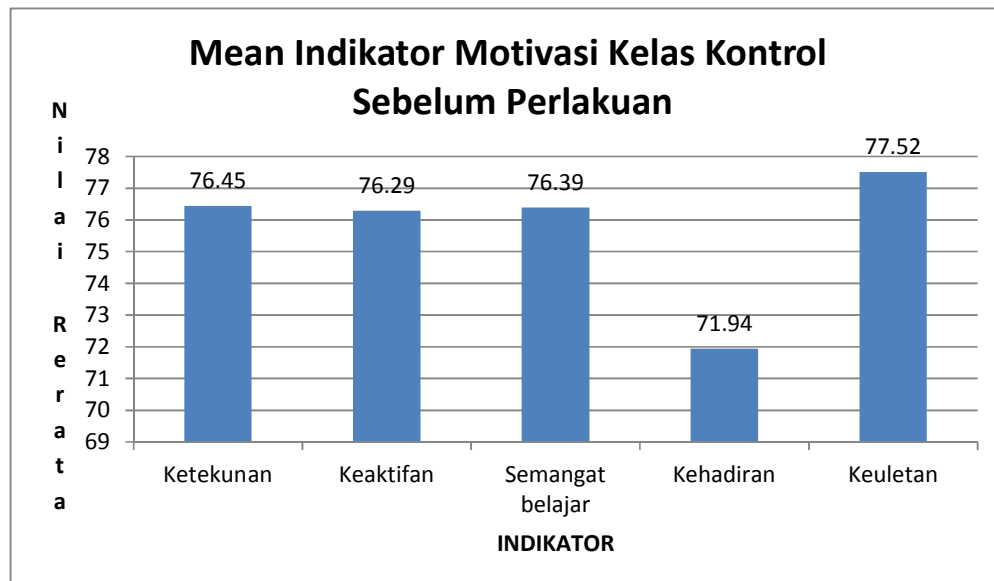
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan, data motivasi belajar siswa kelas kontrol pada masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 29. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Motivasi Awal
	Ketekunan	Keaktifan	Semangat belajar	Kehadiran	Keuletan	
<i>Mean</i>	76.45	76.29	76.39	71.94	77.52	79.03
<i>Median</i>	75.00	75.00	75.00	70.00	75.00	77.00
Modus	75	75	75	70 <sup>a</sup>	75	76
Std Deviasi	7.728	8.657	8.939	8.132	8.683	5.730
Varian	59.723	74.946	79.912	66.129	75.391	32.832
<i>Range</i>	38	45	44	40	33	22
Minimum	62	50	56	50	62	71
Maksimum	100	95	100	90	95	93
<b>N</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif motivasi belajar sebelum perlakuan pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator ketekunan sebesar 76,45; keaktifan siswa sebesar 76,29; semangat belajar sebesar 76,39; kehadiran sebesar 71,94; dan keuletan siswa sebesar 77,52. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator motivasi belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 18. Histogram Rerata Motivasi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator keuletan siswa memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 77,52. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa keuletan siswa merupakan indikator yang paling mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum adanya perlakuan.

Dari 26 pernyataan yang diajukan kepada siswa kelas kontrol, diperoleh skor tertinggi sebesar 93 dan skor terendah sebesar 71, sehingga diperoleh *Range* sebesar 22. Hasil analisis motivasi belajar awal sebelum perlakuan pada kelas kontrol menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 79,03, *Median* (Md) sebesar 77, Modus (Mo) sebesar 76, dan Standar deviasi sebesar 5,730. Dari deskripsi data yang diperoleh, motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

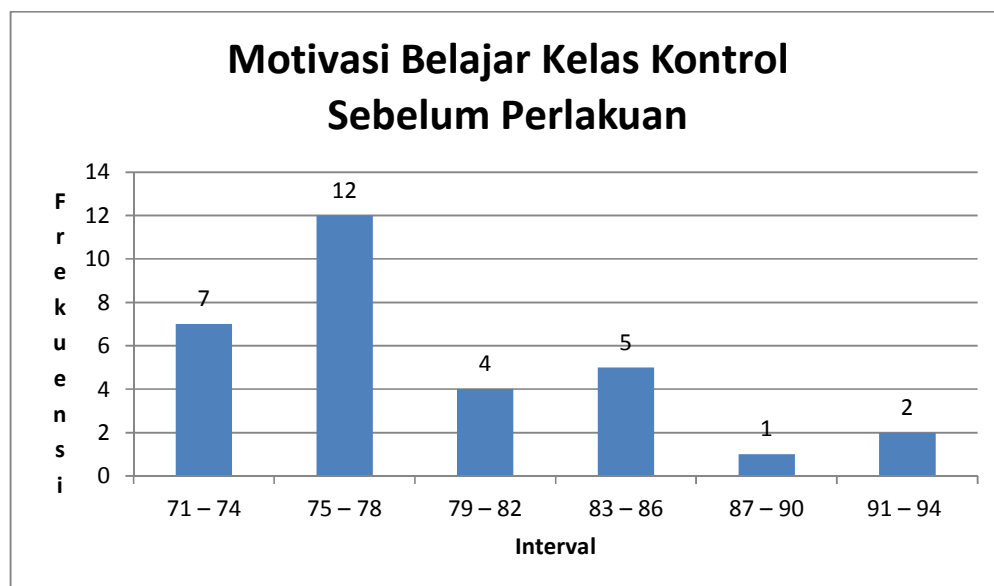


Tabel 30. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	71 – 74	7
2	75 – 78	12
3	79 – 82	4
4	83 – 86	5
5	87 – 90	1
6	91 – 94	2
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi motivasi belajar awal kelas kontrol di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data motivasi belajar awal kelas kontrol, sebagai berikut:



Gambar 19. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan motivasi belajar awal siswa. Tabel ini berlaku untuk

kelas kontrol maupun eksperimen, baik sebelum atau sesudah perlakuan. Berikut tabel pernghitungan kategori motivasi belajar siswa.

Tabel 31. Penghitungan Kategori Motivasi Belajar

No.	Rumus	Batasan	Skor	Kategori
1.	$x > (Mi + 1,5 SDi)$	$x > 81,49$	$> 81,49$	Tinggi
2.	$(Mi - 1,5 SDi) \leq x \leq (Mi + 1,5 SDi)$	$44,5 \leq x \leq 81,49$	$44,5 - 81,49$	Sedang
3.	$x < (Mi - 1,5 SDi)$	$x < 44,5$	$< 44,5$	Rendah

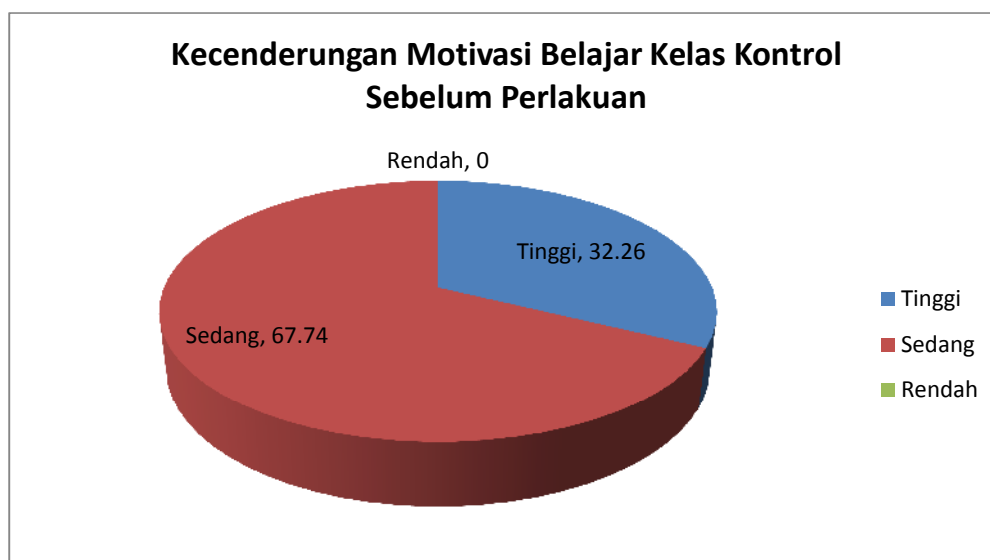
Mengacu pada penghitungan kategorisasi yang telah dihitung tersebut, maka kategori kecenderungan motivasi belajar awal siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 32. Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	$> 81,49$	10	32,26	Tinggi
2.	$44,5 - 81,49$	21	67,74	Sedang
3.	$< 44,5$	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 67,74%, sedangkan sebanyak 32,26% dari keseluruhan siswa masuk kedalam kategori yang tinggi. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan motivasi belajar siswa kelas kontrol.



Gambar 20. *Pie Chart* Kecenderungan Minat Belajar Kelas Kontrol sebelum perlakuan

## 2) Motivasi belajar siswa kelas eksperimen (X JB2)

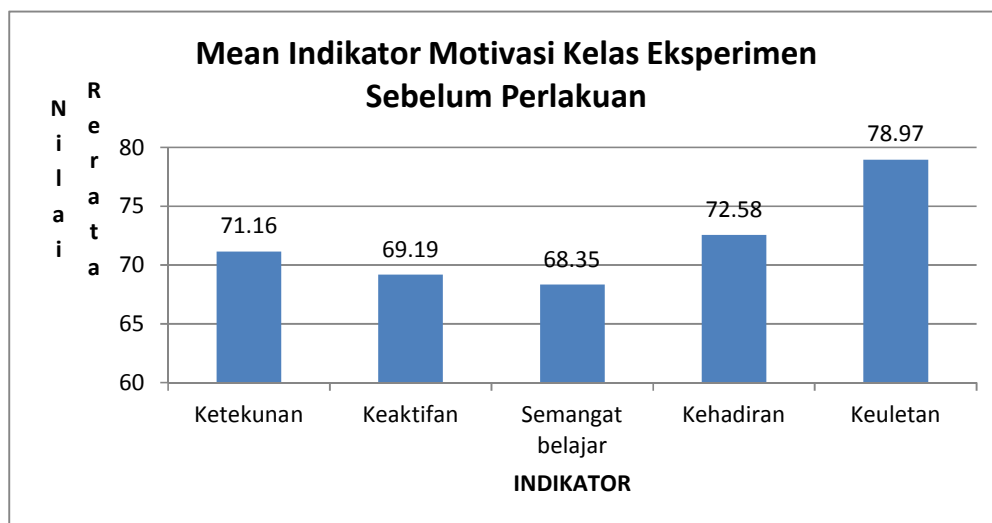
Sama halnya dengan kelas kontrol, kelas eksperimen juga diberi angket dengan jumlah dan pernyataan yang sama. Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan pada masing-masing indikator, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 33. Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Motivasi Awal
	Ketekunan	Keaktifan	Semangat belajar	Kehadiran	Keuletan	
<i>Mean</i>	71.16	69.19	68.35	72.58	78.97	75.61
<i>Median</i>	70.00	70.00	68.00	70.00	75.00	75.00
Modus	70	75	68	70	70 <sup>a</sup>	74 <sup>a</sup>
Std Deviasi	8.645	11.482	12.661	7.173	11.092	7.969
Varian	74.740	131.828	160.303	51.452	123.032	63.512
<i>Range</i>	45	50	50	35	46	35
Minimum	50	50	43	55	54	57
Maksimum	95	100	93	90	100	92
<b>N</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif motivasi belajar sebelum perlakuan pada siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator ketekunan sebesar 71,16; keaktifan siswa sebesar 69,19; semangat belajar siswa sebesar 68,35; kehadiran sebesar 72,58; dan keuletan siswa sebesar 78,97. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator motivasi belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 21. Histogram Rerata Motivasi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator keuletan memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 78,97. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa keuletan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan.

Dari angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi sebesar 92 dan skor terendah sebesar 57, sehingga diperoleh *Range* sebesar 35. Hasil analisis motivasi awal sebelum perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 75,61, *Median* (Md) sebesar 75, Modus

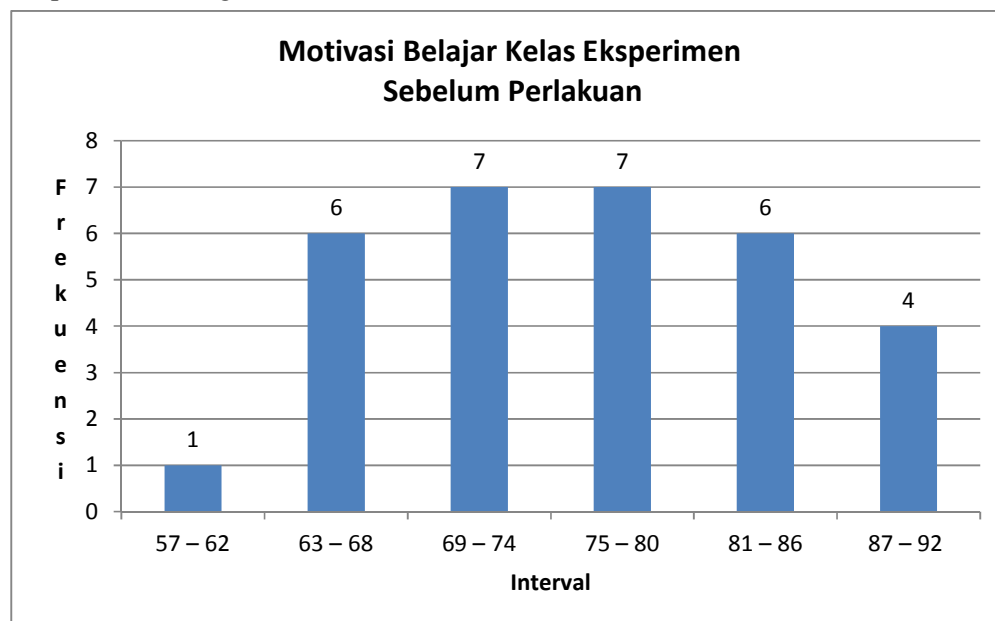
(Mo) sebesar 74, dan Standar deviasi sebesar 7,969. Dari deskripsi data yang diperoleh, motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 34. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	57 – 62	1
2	63 – 68	6
3	69 – 74	7
4	75 – 80	7
5	81 – 86	6
6	87 – 92	4
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi motivasi belajar awal kelas eksperimen di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data motivasi belajar awal kelas eksperimen, sebagai berikut:



Gambar 22. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan motivasi belajar awal siswa kelas eksperimen. Klasifikasi motivasi belajar awal kelas eksperimen mengacu pada penghitungan kategori motivasi belajar, seperti yang disajikan pada tabel 31.

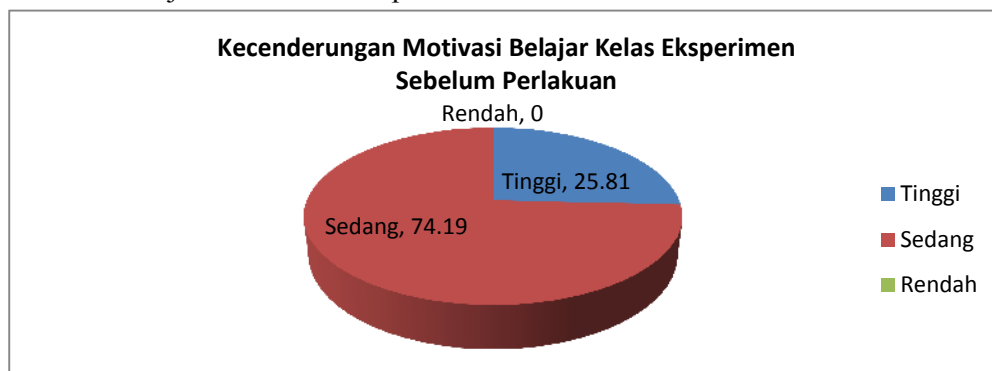
Berdasarkan pada kategori motivasi yang disajikan pada tabel 31, maka kategori kecenderungan motivasi belajar awal siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 35. Kategori Kecenderungan Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,49	8	25,81	Tinggi
2.	44,5 – 81,49	23	74,19	Sedang
3.	< 44,5	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 74,19%, sedangkan sebanyak 25,81% siswa masuk kedalam kategori yang tinggi. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan motivasi belajar siswa kelas eksperimen.



Gambar 23. *Pie Chart* Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

**b. Motivasi belajar siswa setelah perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class***

**1) Motivasi belajar siswa kelas kontrol (X JB1)**

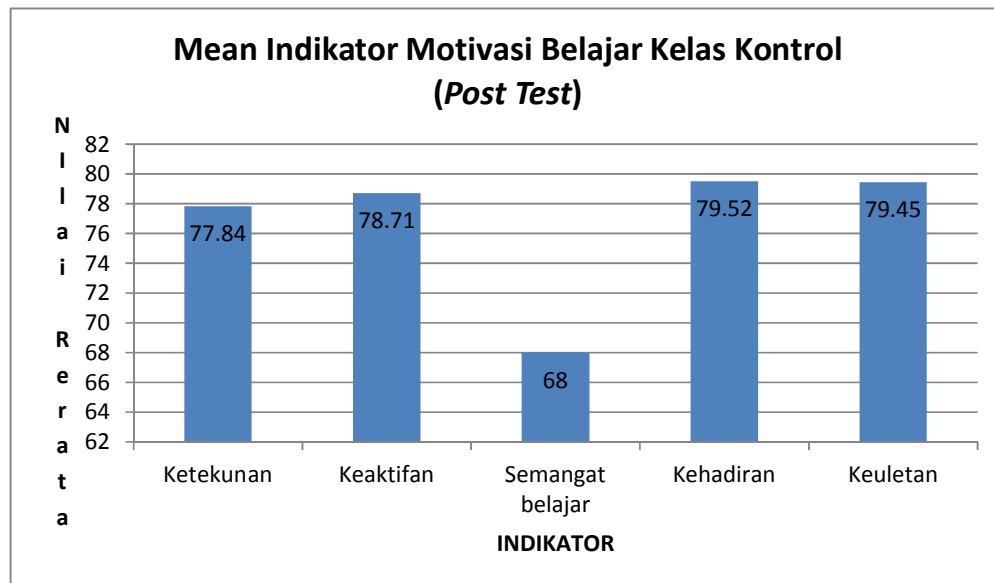
Tanpa mendapat perlakuan dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, kelas kontrol kembali diberi angket yang sama, yang bertujuan untuk mengetahui minat dan motivasi akhir setelah mengikuti mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan pada masing-masing indikator, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 36. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Motivasi Akhir
	Ketekunan	Keaktifan	Semangat Belajar	Kehadiran	Keuletan	
Mean	77.84	78.71	68.00	79.52	79.45	80.52
Median	75.00	75.00	68.00	75.00	75.00	78.00
Modus	75	75	75	75	75	75
Std Deviasi	8.688	9.396	8.438	9.777	8.033	7.650
Varian	75.473	88.280	71.200	95.591	64.523	58.525
Range	34	40	31	30	25	29
Minimum	66	60	50	70	70	69
Maksimum	100	100	81	100	95	98
N	31	31	31	31	31	31

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif motivasi belajar setelah perlakuan pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator ketekunan sebesar 77,84; keaktifan siswa sebesar 78,71; semangat belajar sebesar 68,00; kehadiran sebesar 79,52; dan keuletan siswa sebesar 79,45. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator motivasi belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 24. Histogram Rerata Motivasi Kelas Kontrol Setelah Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator kehadiran memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 79,52. Selanjutnya diikuti oleh indikator keuletan sebesar 79,45. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa kehadiran siswa dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah adanya perlakuan.

Dari 26 pernyataan yang diajukan kepada siswa kelas kontrol, diperoleh skor tertinggi sebesar 98 dan skor terendah sebesar 69, sehingga diperoleh *Range* sebesar 29. Hasil analisis motivasi akhir Setelah Perlakuan pada kelas kontrol menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 80,52, *Median* (Md) sebesar 78, Modus (Mo) sebesar 75, dan Standar deviasi sebesar 7,650. Dari deskripsi data yang diperoleh, motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

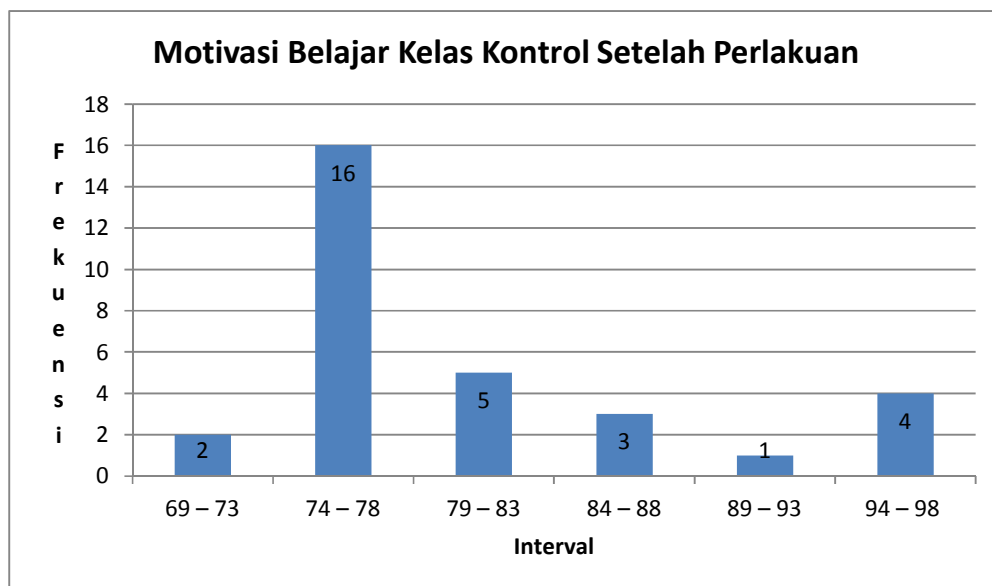


Tabel 37. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	69 – 73	2
2	74 – 78	16
3	79 – 83	5
4	84 – 88	3
5	89 – 93	1
6	94 – 98	4
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi motivasi belajar akhir kelas kontrol di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data motivasi belajar akhir kelas kontrol, sebagai berikut:



Gambar 25. Histogram Distribusi Minat Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan motivasi belajar akhir siswa kelas kontrol. Klasifikasi berdasarkan penghitungan kategori motivasi pada Tabel 31.

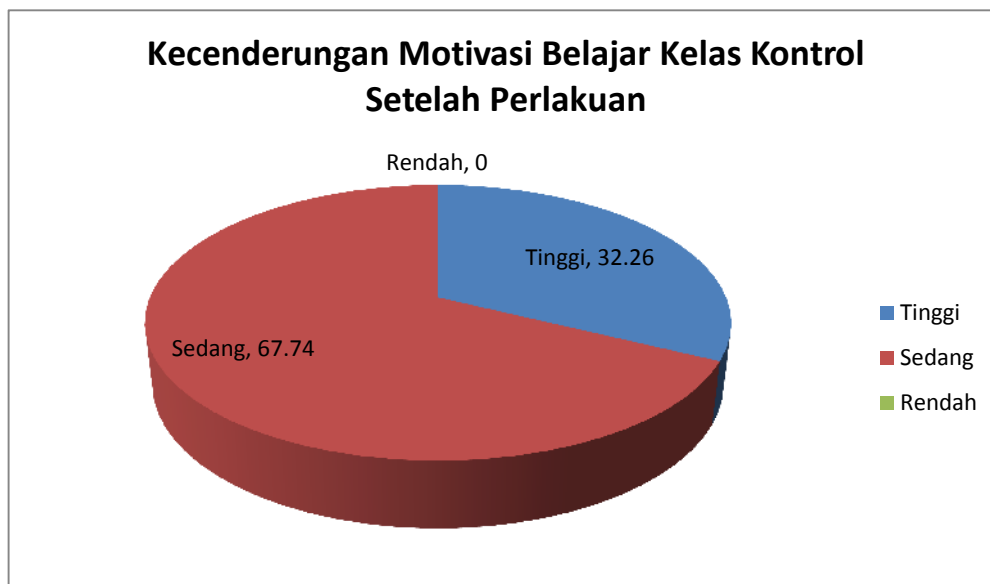
Mengacu pada penghitungan kategorisasi seperti pada Tabel 31, maka kategori kecenderungan motivasi belajar akhir siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 38. Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,49	10	32,26	Tinggi
2.	44,5 – 81,49	21	67,74	Sedang
3.	< 44,5	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 67,74%, sedangkan sebanyak 32,26% siswa masuk kedalam kategori yang tinggi, dan 0% siswa masuk dalam kategori rendah. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan motivasi belajar akhir siswa kelas kontrol.



Gambar 26. *Pie Chart* Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

## 2) Motivasi belajar siswa kelas eksperimen (X JB2)

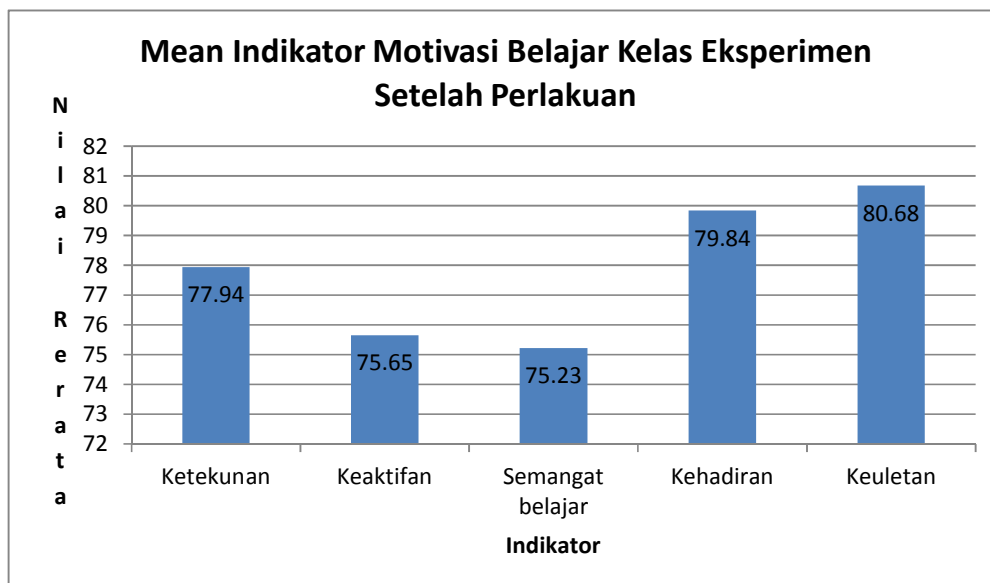
Setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, kelas eksperimen diberi angket dengan pernyataan yang berbeda dengan angket sebelumnya. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan *game online Sara's Cooking Class*. Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan pada masing-masing indikator, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 39. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Statistik Deskriptif	Indikator					Motivasi Akhir
	Ketekunan	Keaktifan	Semangat Belajar	Kehadiran	Keuletan	
<i>Mean</i>	77.94	75.65	75.23	79.84	80.68	81.39
<i>Median</i>	75.00	75.00	75.00	75.00	79.00	80.00
Modus	75	75	75	75	79	80
Std Deviasi	7.954	8.538	9.171	8.415	8.882	7.191
Varian	63.262	72.903	84.114	70.806	78.892	51.712
<i>Range</i>	37	50	43	30	42	38
Minimum	58	50	50	70	58	61
Maksimum	95	100	93	100	100	99
<b>N</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil perhitungan statistik deskriptif motivasi belajar setelah perlakuan pada siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) pada indikator ketekunan sebesar 77,94; keaktifan siswa sebesar 75,65; semangat belajar sebesar 75,23; kehadiran sebesar 79,84; dan keuletan siswa dalam belajar sebesar 80,68. Lebih lanjut, nilai rata-rata (*Mean*) yang diperoleh pada setiap indikator motivasi belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 27. Histogram Rerata Motivasi Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan pada Masing-masing Indikator

Indikator keuletan memperoleh nilai *Mean* paling tinggi yaitu 80,68; diikuti oleh indikator kehadiran sebesar 79,84. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa keuletan siswa dalam belajar serta kehadiran pada saat pelajaran dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class* merupakan indikator yang paling mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah adanya perlakuan.

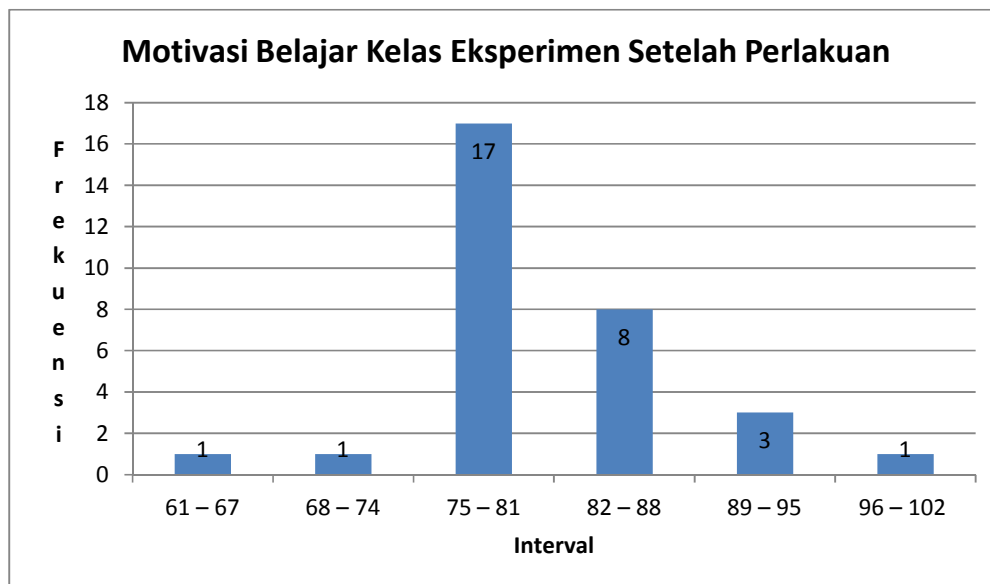
Dari angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen, diperoleh skor tertinggi sebesar 99 dan skor terendah sebesar 61, sehingga diperoleh *Range* sebesar 38. Hasil analisis motivasi akhir Setelah Perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan harga *Mean* (Me) sebesar 81,39; *Median* (Md) sebesar 80,00; Modus (Mo) sebesar 80; dan Standar deviasi sebesar 7,191. Dari deskripsi data yang diperoleh, motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah adanya perlakuan dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 40. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

No.	Interval	Frekuensi
1.	61 – 67	1
2	68 – 74	1
3	75 – 81	17
4	82 – 88	8
5	89 – 95	3
6	96 – 102	1
<b>Total</b>		<b>31</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi motivasi belajar akhir kelas eksperimen di atas, dapat dibuat histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai pemusatan dan penyebaran data motivasi belajar akhir kelas eksperimen, sebagai berikut:



Gambar 28. Histogram Distribusi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Dari hasil *Mean* (Me) dan Standar Deviasi dapat dilakukan klasifikasi mengenai kecenderungan motivasi belajar akhir siswa kelas eksperimen.

Klasifikasi motivasi belajar akhir kelas eksperimen mengacu pada penghitungan kategori motivasi belajar, seperti yang disajikan pada tabel 31.

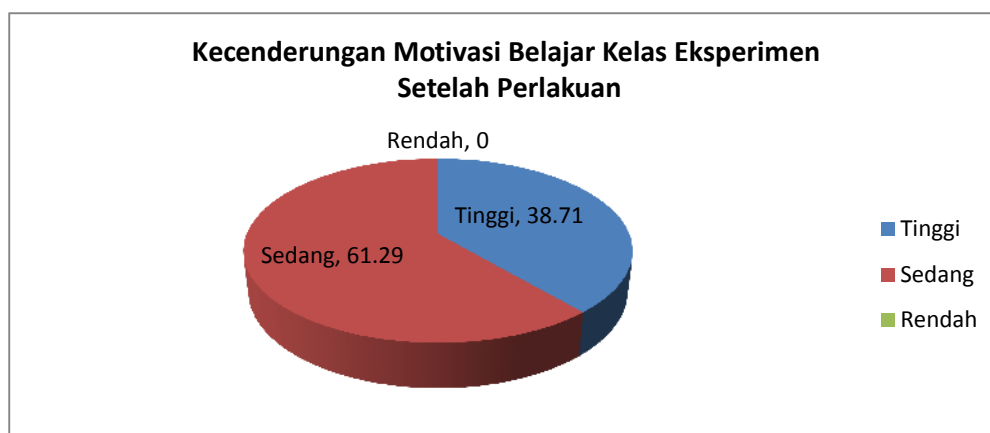
Berdasarkan pada kategori motivasi yang disajikan pada tabel 31, maka kategori kecenderungan motivasi belajar akhir siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 41. Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

No.	Skor	Frekuensi		Kategori
		Absolut	Relatif (%)	
1.	> 81,49	19	61,29	Tinggi
2.	44,5 – 81,49	12	38,71	Sedang
3.	< 44,5	0	0	Rendah
Total		31	100	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang/cukup sebesar 38,7%, sedangkan sebanyak 61,29% siswa masuk kedalam kategori yang tinggi, dan 0% siswa masuk dalam kategori rendah. Gambar berikut merupakan diagram lingkaran (*pie chart*) sebagai ilustrasi kecenderungan motivasi belajar siswa kelas eksperimen.



Gambar 29. *Pie Chart* Kecenderungan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

## B. Analisis Data

### 1. Perbandingan Nilai Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol

Rerata indikator minat dan motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 42. Perbandingan Rerata Indikator Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol

No.	Indikator Minat	Rerata	
		Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1.	Perasaan Senang	74,90	78,77
2.	Ketertarikan	73,23	78,71
3.	Perhatian	74,58	76,77
4.	Partisipasi	75,68	75,39
5.	Keinginan, kesadaran	76,90	74,91

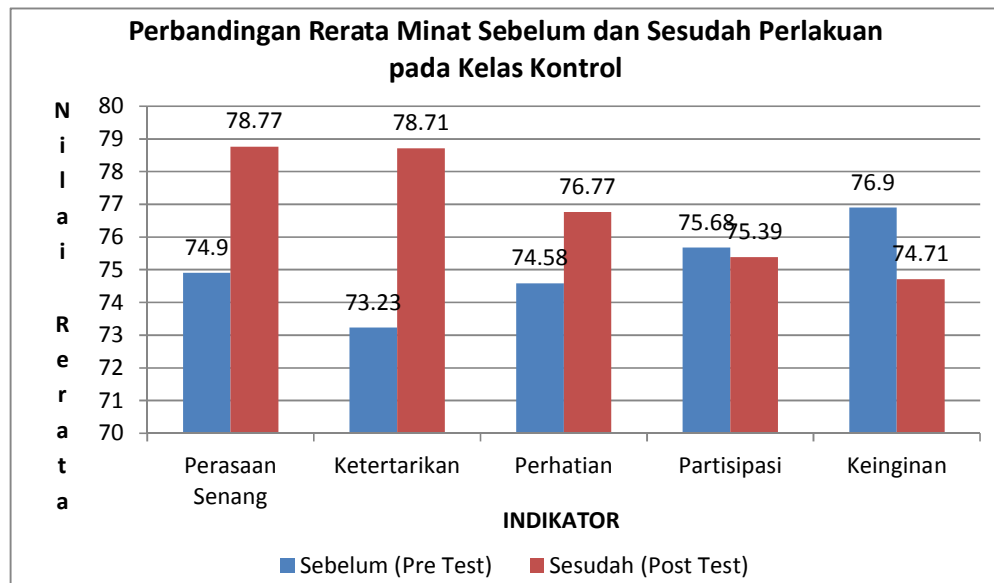
Sumber: Data Primer yang Diolah

Tabel 43. Perbandingan Rerata Indikator Motivasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol

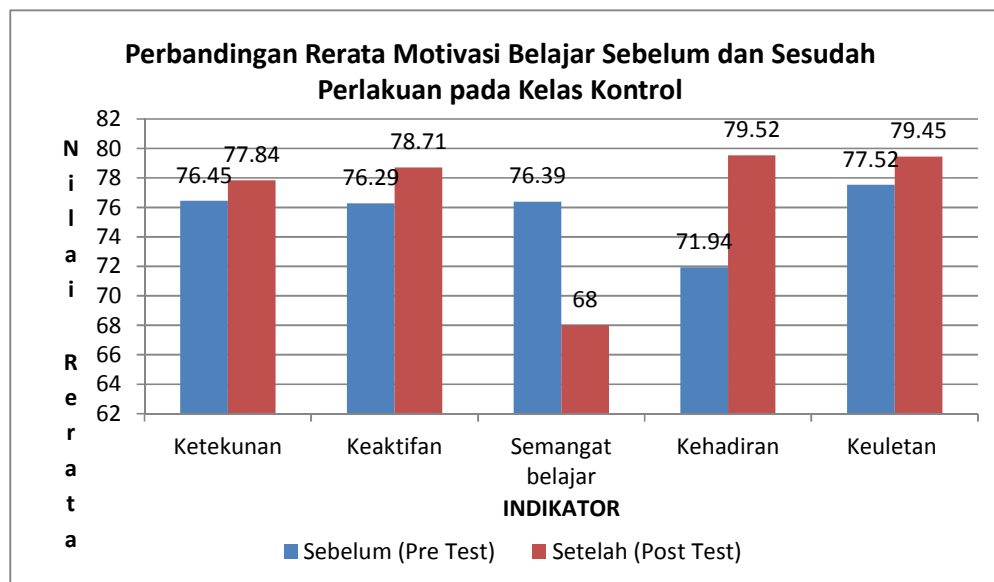
No.	Indikator Motivasi	Rerata	
		Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1.	Ketekunan	76,45	77,84
2.	Keaktifan	76,29	78,71
3.	Semangat belajar	76,39	68,00
4.	Kehadiran	71,94	79,52
5.	Keuletan	77,52	79,45

Sumber: Data Primer yang Diolah

Perbandingan rerata indikator minat dan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dapat divisualisasikan pada diagram berikut ini:



Gambar 30. Perbandingan Rerata Indikator Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol



Gambar 31. Perbandingan Rerata Indikator Motivasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Kontrol

Meskipun tidak mendapat perlakuan, dari diagram di atas dapat diketahui bahwa minat dan motivasi belajar kelas kontrol mengalami perubahan. Nilai minat dan motivasi belajar siswa kelas kontrol sesudah perlakuan pada sebagian



indikator mengalami kenaikan bila dibandingkan dengan nilai sebelum perlakuan. Namun ada juga beberapa indikator yang mengalami penurunan, misalnya indikator partisipasi dan keinginan belajar pada variabel minat belajar dan indikator semangat belajar pada variabel motivasi belajar.

## 2. Perbandingan Nilai Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen

Rerata indikator minat dan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 44. Perbandingan Rerata Indikator Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen

No.	Indikator Minat	Rerata	
		Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1.	Perasaan Senang	65,68	80,55
2.	Ketertarikan	65,48	81,29
3.	Perhatian	62,42	71,39
4.	Partisipasi	67,13	73,19
5.	Keinginan, kesadaran	65,52	70,71

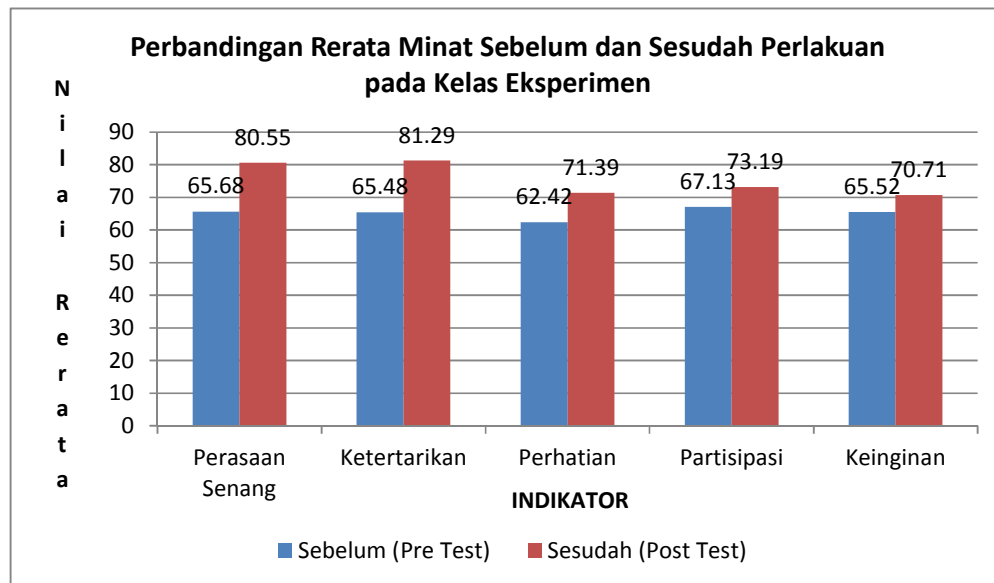
Sumber: Data Primer yang Diolah

Tabel 45. Perbandingan Rerata Indikator Motivasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen

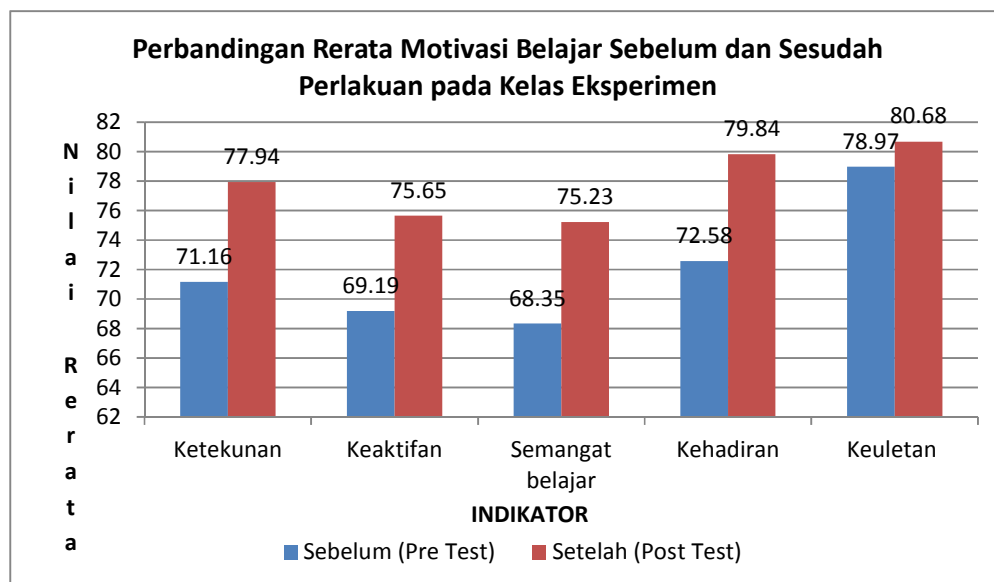
No.	Indikator Motivasi	Rerata	
		Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1.	Ketekunan	71,16	77,94
2.	Keaktifan	69,19	75,65
3.	Semangat belajar	68,35	75,23
4.	Kehadiran	72,58	79,84
5.	Keuletan	78,97	80,68

Sumber: Data Primer yang Diolah

Perbandingan rerata indikator minat dan motivasi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dapat divisualisasikan pada diagram berikut ini:



Gambar 32. Perbandingan Rerata Indikator Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen



Gambar 33. Perbandingan Rerata Indikator Motivasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen

Setelah menggunakan *game online Sara's Cooking Class*, terdapat peningkatan minat dan motivasi belajar kelas eksperimen yang dapat dilihat dari perbandingan nilai pada diagram di atas.

### C. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh sebab itu, jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik.

Untuk menjawab permasalahan dan pengujian hipotesis yang ada pada penelitian ini perlu dilakukan analisis statistik terhadap data yang telah diperoleh. Analisis data untuk menguji hipotesis dilakukan dengan program SPSS. Pengujian hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon. Berikut ini hasil pengujian hipotesis yang telah dilaksanakan.

Hipotesis

- Ho : *Game online Sara's Cooking Class* tidak berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).
- Ha : *Game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).

Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Ho diteima jika signifikansi  $> 0,05$

Ho ditolak jika signifikansi  $< 0,05$

Hipotesis ini dianalisis dengan Uji Wilcoxon. Berikut ini hasil rangkuman pengujian hipotesis dengan Uji Wilcoxon.

Tabel 46. Hasil Rangkuman Uji Wilcoxon

Variabel	Signifikansi		Kesimpulan
	5%	Hasil Uji Wilcoxon	
Minat	0,05	0,000	$0,000 < 0,05$ . Ho ditolak
Motivasi	0,05	0,001	$0,001 < 0,05$ . Ho ditolak

Berdasarkan hasil rangkuman uji Wilcoxon di atas diperoleh hasil nilai signifikansi yang didapat kurang dari tingkat signifikansi 5% (0,005), baik untuk variabel minat maupun variabel motivasi. Karena tingkat signifikansi (0,000 dan 0,001)  $< 0,05$  maka ada perbedaan minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan *game online Sara's Cooking Class*. Dengan adanya perbedaan minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan di atas berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan di SMK N 1 Sewon, dapat diketahui bahwa hasil penelitian dan perlakuan (eksperimen) yang diberikan kepada sampel telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari harga rata-rata (Me) yang diperoleh oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari harga rata-rata (Me) tersebut, ditemukan adanya perbedaan yang cukup signifikan pada minat dan

motivasi belajar siswa antara siswa yang diberikan pelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* dengan siswa yang tidak diberikan pelajaran dengan *game*. Adapun pengaruh dan perbedaan minat dan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan adalah sebagai berikut:

**1. Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Sebelum dan Sesudah Pembelajaran dengan *Game Online Sara's Cooking Class* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kategori minat belajar siswa untuk kelas kontrol sebelum ada perlakuan yaitu 19,35% masuk dalam kategori tinggi dan 80,65% termasuk kategori sedang. Setelah eksperimen, meskipun tidak mendapat perlakuan apapun, minat belajar siswa kontrol 16,13% termasuk kategori tinggi dan 83,87% dalam kategori sedang. Minat belajar untuk kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, yaitu 3,23% masuk kategori tinggi; 90,32 termasuk kategori sedang, dan 6,45% dalam kategori rendah. Dengan adanya perlakuan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen, yang termasuk dalam kategori tinggi meningkat menjadi 16,13% dan kategori sedang sebesar 83,87%. Sudah tidak ada siswa kelas eksperimen yang mempunyai minat rendah terhadap pelajaran.

Selanjutnya berdasarkan perhitungan analisis deskriptif, diketahui rata-rata (Me) minat belajar sebelum perlakuan pada kelas kontrol adalah 75,29. Sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh harga rata-rata 65,39. Setelah minat belajar awal siswa diketahui, selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class* untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol dengan pembelajaran biasa.

Siswa kelas eksperimen terlihat lebih berminat ketika proses pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* berlangsung. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh guru. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan dengan antusias dan penuh perhatian. Siswa memainkan *game online Sara's Cooking Class* dengan senang, ketika mendapat kesulitan memainkan *game* siswa langsung bertanya. Selain itu pada saat pelaksanaan penerapan *game* dalam pembelajaran, ketika tidak bisa menyelesaikan instruksi dengan baik dan mendapat nilai kurang baik, siswa mengulang/mencoba lagi hingga mendapat nilai yang lebih baik. Hal ini menunjukkan keuletan siswa yang pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan.

Pada akhir pembelajaran diberikan angket untuk mengetahui minat belajar akhir siswa. Hasil rata-rata (Me) untuk kelas kontrol yang tidak diberi pembelajaran dengan *game* adalah 77,00. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* diperoleh hasil rata-rata (Me) untuk minat belajar akhir siswa adalah 76,00. Hasil yang diperoleh pada sesudah perlakuan selanjutnya dibandingkan dengan hasil sebelum adanya perlakuan. Terjadi peningkatan sebesar 1,71 poin untuk kelas kontrol ( $76,00 - 75,29$ ), sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 10,61 poin ( $77,00 - 65,39$ ).

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *game online Sara's Cooking Class* pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas eksperimen. Hal ini terbukti dari nilai akhir

minat belajar siswa kelas eksperimen yang meningkat sebesar 10,61 poin bila dibandingkan dengan nilai awal sebelum ada perlakuan. Selain itu pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat belajar siswa terlihat dari peningkatan sebesar 10,61 poin pada kelas eksperimen yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol yang hanya 1,71 poin. Minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 3,23% siswa yang termasuk dalam kategori minat tinggi, menjadi 16,13% setelah adanya perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*.

## **2. Motivasi Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Sebelum dan Sesudah Pembelajaran dengan *Game Online Sara's Cooking Class* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kategori motivasi belajar siswa kelas kontrol baik sebelum maupun sesudah perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class* ternyata sama. Terdapat 32,26% siswa dengan kategori motivasi belajar yang tinggi, dan sisanya 67,74% termasuk kategori sedang. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, sebanyak 25,81% masuk dalam kategori tinggi, dan 74,19% masuk dalam kategori sedang. Setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*, terdapat peningkatan. Sebanyak 61,29% siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dan 38,71% sisanya mempunyai motivasi belajar yang sedang.

Selanjutnya berdasarkan perhitungan analisis deskriptif, diketahui rata-rata (Me) motivasi belajar sebelum ada perlakuan pada kelas kontrol adalah 79,03. Sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh harga rata-rata 75,61. Setelah motivasi belajar awal siswa diketahui, selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan

menggunakan *game online Sara's Cooking Class* untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol dengan pembelajaran biasa.

Pada akhir pembelajaran diberikan angket untuk mengetahui motivasi belajar akhir siswa. Hasil rata-rata (Me) untuk kelas kontrol yang tidak diberi pembelajaran dengan *game* adalah 80,52. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* diperoleh hasil rata-rata (Me) untuk motivasi belajar akhir siswa adalah 81,39. Hasil yang diperoleh sesudah perlakuan selanjutnya dibandingkan dengan hasil sebelum siswa diberi perlakuan. Terjadi peningkatan sebesar 1,49 poin untuk kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 5,78 poin.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan *game online Sara's Cooking Class* pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen. Hal ini terbukti dari nilai akhir motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang meningkat sebesar 5,78 poin bila dibandingkan dengan nilai awal sebelum ada perlakuan. Selain itu pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap motivasi belajar siswa terlihat dari peningkatan sebesar 5,78 poin pada kelas eksperimen yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol yang hanya 1,49 poin. Dengan adanya *game online Sara's Cooking Class*, motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 25,81% menjadi 61,29% siswa dengan motivasi tinggi.



### **3. Pengaruh *Game Online Sara's Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental**

Berdasarkan analisis statistik yang dilakukan dapat diketahui adanya pengaruh penerapan *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Adanya pengaruh disimpulkan dari adanya perbedaan nilai minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan *game online Sara's Cooking Class*. Hasil uji Wilcoxon membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan adalah benar/dapat diterima. Analisis dengan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel minat belajar dan variabel motivasi belajar kurang dari nilai signifikansi 5%. Karena nilai signifikansi 0,000 untuk variabel minat belajar dan 0,001 untuk variabel motivasi belajar kurang dari 0,05 (5%), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan diterimanya hipotesis alternatif ( $H_a$ ), maka dapat disimpulkan bahwa *game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan setelah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 19,35% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 80,65% siswa mempunyai minat belajar yang sedang pada kelas kontrol sebelum adanya perlakuan. Setelah eksperimen 16,13% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 83,87% siswa mempunyai minat belajar yang sedang. Siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, terdapat 3,23% yang mempunyai minat tinggi; 90,32% dengan minat sedang; dan 6,45% siswa mempunyai minat rendah. Sebanyak 16,13% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 83,87% siswa mempunyai minat belajar yang sedang pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*.
2. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan setelah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 32,26% siswa dengan motivasi belajar yang tinggi dan 67,74% siswa dengan motivasi belajar yang sedang pada kelas kontrol, baik sebelum maupun setelah perlakuan. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan,

sebanyak 25,81% masuk dalam kategori tinggi, dan 74,19% masuk dalam kategori sedang. Setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*, terdapat peningkatan. Sebanyak 61,29% siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dan 38,71% sisanya mempunyai motivasi belajar yang sedang.

3. Pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental terbukti dari nilai signifikansi 0,000 untuk variabel minat belajar dan 0,001 untuk variabel motivasi belajar. Nilai signifikansi variabel kurang dari 0,05 (5%) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima: *game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan).

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya yang menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. *Game online Sara's Cooking Class* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, *game* ini bisa dijadikan pilihan dan bahan pengayaan pembelajaran untuk siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. (1998). *Menumbuhkan Bakat dan Minat Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Akyas Azhari. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Dina Utama Semarang.
- Annisa Fitriyani. (2011). Pengaruh Media Game Cooking Academy dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Standar Kompetensi Melakukan Pengolahan di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Skripsi*. Fakultas Teknik UNY.
- Dakir. (2008). *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dian Wilda. (2011). Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Talking Stick dalam Pembelajaran Sejarah di SMA N 1 Pengasih Kulon Progo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. FISE UNY.
- Duwi Priyatno. (2011). *Buku Saku SPSS; Analisis Statistik Data Lebih Cepat, Efisien, dan Akurat*. Yogyakarta: MediaKom.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). Intranet/Internet Game Online. *Makalah*. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- John Echols dan Hassan Sadily. (2005). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.

- Kokom Komariah, Sutriyati Purwanti, Yuriani, dan Wika Rinawati. (2008). *Pengetahuan Pengolahan dan Penyajian Hidangan Kontinental. Bahan Ajar*. FT UNY
- Kusuma Widagdo Bayu Aji. (2010). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Metode Permainan Snowball Throwing (Bola Salju) pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X SMA N 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi*. FISE UNY.
- Moh. User Usman dan Lilis Setyawati. (2002). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibbinsyah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peter Salim dan Yenny Salim. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.
- Rubiyo. (2011). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Sub Kompetensi Perbaikan/Servis Sistem Kopling di SMK Ma'arif 1 Nanggulan. Skripsi*. FT UNY.
- Ruseffendi. (1994). *Dasar-Dasar penelitian Pendidikan Dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Saifuddin Azwar. (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- S. Nasution. (1995). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali.
- Suwanti Muchantoyo, Suwarti Azwar, Pratiwi, dan Ermainis. (1999). *Pengelolaan Makanan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelompok Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Wasty Sumanto. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.

# LAMPIRAN

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

- 1. ANGKET PRE TEST**
- 2. ANGKET POST TEST**



**ANGKET MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X JASA BOGA  
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL  
DI SMK N 1 SEWON**

Kepada Yth. Adik-adik Siswa Kelas X Jasa Boga  
di SMK N 1 Sewon

Salam hormat,

Adik-adik siswa kelas X Jasa Boga yang terhormat, ditengah-tengah kesibukan adik-adik semua, perkenankanlah saya meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi angket penelitian. Angket penelitian ini digunakan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga terhadap Mata Pelajaran Kontinental di SMK N 1 Sewon.

Angket ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Saya sangat berharap adik-adik dapat memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Jawaban yang diberikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai adik-adik di sekolah.

Atas bantuan dan partisipasi adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2012  
Peneliti

Nanik Kristiana  
08511241019

## ANGKET PENELITIAN

Nama : .....  
No. Absen : .....  
Kelas : .....

### Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada tempat yang disediakan.

Keterangan alternatif jawaban:

**SS = Sangat Setuju**

**S = Setuju**

**TS = Tidak Setuju**

**STS= Sangat Tidak Setuju**

4. Jawaban yang Anda berikan, dijamin kerahasiannya dan tidak akan berpengaruh terhadap nilai di sekolah.

**Terima kasih.**

## ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru				
2.	Saya tidak senang dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru				
3.	Saya senang dengan cara mengajar guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
4.	Saya bosan dengan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru				
5.	Saya menyukai penjelasan guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan menggunakan alat bantu				
6.	Saya tidak suka dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
7.	Media pembelajaran pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental kurang bervariasi dan kurang menarik				
8.	Materi Pengolahan Makanan Kontinental sangat menarik karena berhubungan dengan makanan luar negeri				
9.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental karena banyak menggunakan istilah bahasa Inggris				
10.	Saya tertarik dengan pelajaran Pengolahan Makanan				

	Kontinental karena cara mengajar guru yang menarik				
11.	Saya mengantuk ketika pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental karena tidak tertarik mengikutinya				
12.	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
13.	Media pembelajaran pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang digunakan hanya biasa saja				
14.	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
15.	Saya mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan tertib				
16.	Saya mencatat setiap penjelasan guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
17.	Saya suka melamun ketika guru menjelaskan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di depan kelas				
18.	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi Pengolahan Makanan Kontinental				
19.	Saya tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat guru menjelaskan materi Pengolahan Makanan Kontinental				
20.	Saya melibatkan diri dalam pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
21.	Setelah guru menerangkan materi Pengolahan Makanan Kontinental, saya mengajukan pertanyaan				
22.	Saya malas mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
23.	Ketika belum jelas tentang pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, saya tidak akan bertanya karena takut dianggap bodoh				
24.	Saya sering mengemukakan pendapat ketika ada diskusi tentang materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di kelas				
25.	Saya diam saja ketika tidak ditunjuk untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
26.	Saya mengerjakan tugas Pengolahan Makanan Kontinental yang diberikan guru sebelum batas waktunya				
27.	Saya mencoba mempraktikkan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang sudah diperoleh sebelum praktik di sekolah				
28.	Saya sering terlambat mengumpulkan tugas Pengolahan Makanan Kontinental yang diberikan oleh guru				
29.	Saya belajar materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental jika akan ada ujian				
30.	Saya belajar materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental ketika sudah disuruh				

### ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempelajari materi Pengolahan Makanan Kontinental setiap ada waktu luang				
2.	Saya akan belajar lebih giat dari biasanya apabila akan menghadapi ujian Pengolahan Makanan Kontinental				
3.	Saya belajar dengan tekun supaya prestasi saya pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental bagus				
4.	Saya akan berusaha memecahkan masalah yang saya hadapi dalam belajar Pengolahan Makanan Kontinental				
5.	Apabila saya mengalami kesulitan pada materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, saya akan bertanya kepada orang yang lebih tahu				
6.	Saya mudah menyerah ketika mengerjakan tugas Pengolahan Makanan Kontinental yang sulit				
7.	Saya selalu aktif di dalam kelas ketika pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental supaya saya dikenal				
8.	Saya berani bersaing dengan teman-teman dalam hal meraih prestasi pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
9.	Saya takut bersaing dengan teman yang sering mendapat nilai bagus pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
10.	Saya malu bertanya walaupun saya belum jelas saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental berlangsung				
11.	Saya tidak berani mengemukakan pendapat saya pada saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental meskipun pendapat saya benar				
12.	Saya akan diam saja bila saya merasa kurang jelas terhadap materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru				
13.	Saya membaca buku yang ada kaitannya dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental				
14.	Saya mencari informasi di internet terkait dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental				
15.	Saya hanya menggunakan materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru				
16.	Saya membuat catatan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang rapi dan menarik agar semangat dalam belajar				
17.	Saya memperhatikan penjelasan guru karena tidak ingin melewatkan informasi yang penting tentang materi Pengolahan Makanan Kontinental				
18.	Menurut saya materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru biasa saja				
19.	Saya selalu datang sebelum pelajaran Pengolahan				

	Makanan Kontinental dimulai				
20.	Ketika datang terlambat pada saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental saya merasa malu dan bersalah				
21.	Saya selalu hadir tepat waktu, sebelum pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dimulai				
22.	Ketika tidak bisa mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, saya akan meminjam catatan dari teman				
23.	Ketika tidak bisa mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental saya bertanya kepada teman				
24.	Saya tidak mau ketinggalan pelajaran Makanan Kontinental dengan teman-teman yang lainnya				
25.	Saya belajar karena tidak ingin nilai pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental saya jelek				
26.	Apabila nilai pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental saya jelek, akan menjadi pemicu saya untuk lebih giat belajar				
27.	Ketika saya mendapat nilai jelek dalam praktik Pengolahan Makanan Kontinental, saya akan terus berlatih sampai mendapat hasil yang bagus				
28.	Jika hasil masakan Kontinental saya gagal, saya berusaha mencari cara untuk mengatasi kegagalan tersebut				
29.	Saya senang dengan Pengolahan Makanan Kontinental, karena saya menyukai hal-hal yang baru				
30.	Jika gagal saat praktik Pengolahan Makanan Kontinental saya tidak mencobanya lagi				

**ANGKET PENGARUH GAME ONLINE SARA'S COOKING CLASS TERHADAP  
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X JASA BOGA PADA  
MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL  
DI SMK N 1 SEWON**

Kepada Yth. Adik-adik Siswa Kelas X Jasa Boga  
di SMK N 1 Sewon

Salam hormat,

Adik-adik siswa kelas X Jasa Boga yang terhormat, ditengah-tengah kesibukan adik-adik semua, perkenalkanlah saya meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi angket penelitian. Angket penelitian ini digunakan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga terhadap Mata Pelajaran Kontinental di SMK N 1 Sewon.

Angket ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan melalui *game online Sara's Cooking Class*. Saya sangat berharap adik-adik dapat memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Jawaban yang diberikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai adik-adik di sekolah.

Atas bantuan dan partisipasi adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012  
Peneliti

Nanik Kristiana  
08511241019

## ANGKET PENELITIAN

Nama : .....  
 No. Absen : .....  
 Kelas : .....

### Petunjuk Pengisian Angket:

5. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
6. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama
7. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada tempat yang disediakan.

Keterangan alternatif jawaban:

**SS = Sangat Setuju**

**S = Setuju**

**TS = Tidak Setuju**

**STS= Sangat Tidak Setuju**

8. Jawaban yang Anda berikan, dijamin kerahasiannya dan tidak akan berpengaruh terhadap nilai di sekolah.

**Terima kasih.**

## ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
2.	Saya tidak senang dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
3.	Saya senang dengan cara mengajar guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
4.	Saya bosan dengan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
5.	Saya menyukai penjelasan guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan menggunakan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
6.	Saya tidak suka dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> yang digunakan oleh guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
7.	<i>Game online Sara's Cooking Class</i> pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental kurang bervariasi dan kurang menarik				
8.	Materi Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> sangat menarik karena berhubungan dengan makanan luar negeri				

9.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang menggunakan <i>game online Sara's Cooking Class</i> karena banyak menggunakan istilah bahasa Inggris				
10.	Saya tertarik dengan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> karena cara mengajar guru yang menarik				
11.	Saya mengantuk ketika pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> karena tidak tertarik mengikutinya				
12.	Saya tertarik dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> yang digunakan oleh guru pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
13.	<i>Game online Sara's Cooking Class</i> pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental merupakan permainan yang biasa saja				
14.	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
15.	Saya mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan yang menggunakan <i>game online Sara's Cooking Class</i> Kontinental dengan tertib				
16.	Saya mencatat setiap penjelasan guru pada saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
17.	Saya suka melamun ketika guru menjelaskan pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> di depan kelas				
18.	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
19.	Saya tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat guru menjelaskan materi Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
20.	Saya melibatkan diri dalam pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
21.	Setelah guru menerangkan materi Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> , saya mengajukan pertanyaan				
22.	Saya malas mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
23.	Ketika belum jelas tentang pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang menggunakan <i>game online Sara's Cooking Class</i> , saya tidak akan bertanya karena takut dianggap bodoh				
24.	Saya sering mengemukakan pendapat ketika ada diskusi tentang materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang ada di <i>game online Sara's Cooking</i>				



	<i>Class</i> di kelas				
25.	Saya diam saja ketika tidak ditunjuk untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
26.	Saya mengerjakan langkah-langkah yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i> untuk mengolah makanan kontinental dengan sebaik-baiknya				
27.	Saya mencoba memainkan <i>game online Sara's Cooking Class</i> di luar jam pelajaran untuk menambah pengetahuan tentang Pengolahan Makanan Kontinental				
28.	Saya sering terlambat menyelesaikan instruksi yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i> ketika mengolah salah satu Makanan Kontinental				
29.	Saya belajar materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> jika akan ada ujian				
30.	Saya belajar materi pelajaran Pengolahan Makanan dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> Kontinental ketika sudah disuruh				

#### ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempelajari materi Pengolahan Makanan Kontinental dengan memainkan <i>game online Sara's Cooking Class</i> setiap ada waktu luang				
2.	Setelah mengetahui <i>game online Sara's Cooking Class</i> saya akan belajar lebih giat dari biasanya apabila akan menghadapi ujian Pengolahan Makanan Kontinental				
3.	Setelah mengetahui <i>game online Sara's Cooking Class</i> saya akan belajar dengan tekun supaya prestasi saya pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental bagus				
4.	Saya akan berusaha memecahkan masalah yang saya hadapi dalam <i>game online Sara's Cooking Class</i> yang terkait dengan belajar Pengolahan Makanan Kontinental				
5.	Apabila saya mengalami kesulitan pada materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i> , saya akan bertanya kepada orang yang lebih tahu				
6.	Saya mudah menyerah ketika mengerjakan instruksi yang sulit di <i>game online Sara's Cooking Class</i> untuk mengolah Makanan Kontinental				
7.	Saya selalu aktif di dalam kelas ketika pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> supaya saya dikenal				

8.	Saya berani bersaing dengan teman-teman untuk mendapatkan nilai yang bagus saat memainkan <i>game online Sara's Cooking Class</i> pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
9.	Saya takut bersaing dengan teman yang mendapat nilai bagus pada saat memainkan <i>game online Sara's Cooking Class</i> saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental				
10.	Saya malu bertanya walaupun saya belum jelas saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> berlangsung				
11.	Saya tidak berani mengemukakan pendapat saya pada saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> meskipun pendapat saya benar				
12.	Saya akan diam saja bila saya merasa kurang jelas terhadap materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
13.	Saya membaca resep-resep yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i> yang ada kaitannya dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental				
14.	Saya mencari informasi di internet terkait dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental seperti <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
15.	Saya hanya menggunakan materi pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dari buku yang disampaikan oleh guru, saya tidak ingin mencoba <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
16.	Saya membuat catatan materi Pengolahan Makanan Kontinental yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i> dengan rapi dan menarik agar semangat dalam belajar				
17.	Saya memperhatikan penjelasan guru karena tidak ingin melewatkan informasi yang penting tentang materi Pengolahan Makanan Kontinental yang ada di <i>game online Sara's Cooking Class</i>				
18.	Menurut saya materi Pengolahan Makanan Kontinental yang disampaikan oleh guru dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> itu biasa saja				
19.	Saya datang sebelum pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> dimulai				
20.	Ketika datang terlambat pada saat pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> saya merasa malu dan bersalah				
21.	Saya selalu hadir tepat waktu, sebelum pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> dimulai				

22.	Ketika tidak bisa mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> , saya akan meminjam catatan dari teman				
23.	Ketika tidak bisa mengikuti pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> saya bertanya kepada teman				
24.	Saya tidak mau ketinggalan pelajaran Makanan Kontinental yang dijelaskan dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> dengan teman-teman yang lainnya				
25.	Saya belajar sambil bermain <i>game online Sara's Cooking Class</i> karena tidak ingin nilai pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental saya jelek				
26.	Apabila nilai pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> saya jelek, akan menjadi pemicu saya untuk lebih giat mencoba dan mencoba <i>game</i> itu terus				
27.	Ketika saya mendapat nilai jelek dalam praktik Pengolahan Makanan Kontinental di <i>game online Sara's Cooking Class</i> , saya akan terus berlatih sampai mendapat hasil yang bagus				
28.	Jika hasil masakan Kontinental saya di <i>game online Sara's Cooking Class</i> gagal, saya berusaha mencari cara untuk mengatasi kegagalan tersebut				
29.	Saya senang dengan Pengolahan Makanan Kontinental yang diajarkan dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> , karena saya menyukai hal-hal yang baru				
30.	Jika gagal saat praktik Pengolahan Makanan Kontinental dengan <i>game online Sara's Cooking Class</i> saya tidak mencobanya lagi				

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

≈ TERIMA KASIH ≈

**UJI VALIDITAS & RELIABILITAS  
INSTRUMEN**

## Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Minat

### Reliability

Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.914	30

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item1	3.09	.373	35
item2	3.17	.382	35
item3	2.94	.236	35
item4	3.17	.382	35
item5	3.20	.584	35
item6	3.23	.490	35
item7	2.54	.657	35
item8	3.14	.550	35
item9	2.77	.808	35
item10	3.03	.382	35
item11	3.09	.284	35
item12	2.89	.583	35
item13	2.57	.608	35
item14	3.23	.426	35
item15	3.00	.642	35
item16	2.86	.550	35
item17	2.71	.750	35
item18	3.03	.514	35
item19	3.17	.453	35
item20	3.03	.296	35
item21	2.46	.561	35
item22	3.26	.505	35
item23	3.34	.539	35

item24	2.80	.531	35
item25	3.14	.692	35
item26	3.06	.591	35
item27	2.60	.604	35
item28	3.34	.539	35
item29	3.00	.594	35
item30	3.00	.542	35

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
item1	86.77	71.887	.443	.913	Valid
item2	86.69	70.634	.630	.911	Valid
item3	86.91	74.139	.157	.915	Tidak Valid
item4	86.69	70.516	.649	.910	Valid
item5	86.66	70.173	.441	.913	Valid
item6	86.63	69.476	.626	.910	Valid
item7	87.31	68.692	.524	.911	Valid
item8	86.71	70.563	.429	.913	Valid
item9	87.09	67.022	.541	.912	Valid
item10	86.83	71.793	.446	.913	Valid
item11	86.77	71.946	.582	.912	Valid
item12	86.97	68.676	.602	.910	Valid
item13	87.29	72.975	.143	.918	Tidak Valid
item14	86.63	69.829	.677	.910	Valid
item15	86.86	66.773	.729	.907	Valid
item16	87.00	68.529	.659	.909	Valid
item17	87.14	65.655	.708	.908	Valid
item18	86.83	68.087	.764	.908	Valid
item19	86.69	69.575	.669	.910	Valid
item20	86.83	73.087	.328	.914	Tidak Valid
item21	87.40	70.718	.403	.913	Valid
item22	86.60	69.482	.605	.910	Valid
item23	86.51	68.375	.691	.909	Valid
item24	87.06	73.055	.164	.917	Tidak Valid
item25	86.71	68.092	.548	.911	Valid
item26	86.80	70.694	.381	.914	Valid
item27	87.26	74.314	.015	.920	Tidak Valid
item28	86.51	68.375	.691	.909	Valid
item29	86.86	70.950	.353	.914	Valid
item30	86.86	69.891	.512	.911	Valid

## Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Motivasi

### Reliability

Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.911	30

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item1	2.71	.572	35
item2	3.29	.519	35
item3	3.34	.482	35
item4	3.17	.382	35
item5	3.17	.618	35
item6	3.11	.530	35
item7	2.29	.667	35
item8	3.23	.426	35
item9	3.17	.453	35
item10	3.06	.482	35
item11	3.06	.539	35
item12	3.23	.490	35
item13	2.89	.404	35
item14	2.83	.568	35
item15	2.37	.598	35
item16	2.89	.583	35
item17	3.23	.426	35
item18	2.74	.443	35
item19	2.86	.550	35
item20	3.03	.707	35
item21	3.11	.471	35
item22	3.29	.458	35
item23	3.23	.426	35

item24	3.31	.471	35
item25	3.14	.601	35
item26	3.14	.494	35
item27	3.26	.505	35
item28	3.26	.443	35
item29	3.14	.430	35
item30	3.31	.471	35

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
item1	89.14	61.244	.495	.908	Valid
item2	88.57	62.429	.404	.909	Valid
item3	88.51	60.434	.714	.904	Valid
item4	88.69	63.692	.355	.910	Valid
item5	88.69	59.163	.680	.904	Valid
item6	88.74	61.314	.532	.907	Valid
item7	89.57	67.958	-.218	.922	Tidak Valid
item8	88.63	62.534	.489	.908	Valid
item9	88.69	61.928	.544	.907	Valid
item10	88.80	63.047	.357	.910	Valid
item11	88.80	59.929	.693	.904	Valid
item12	88.63	60.887	.638	.906	Valid
item13	88.97	62.911	.458	.908	Valid
item14	89.03	60.087	.636	.905	Valid
item15	89.49	65.434	.022	.916	Tidak Valid
item16	88.97	60.323	.591	.906	Valid
item17	88.63	61.593	.633	.906	Valid
item18	89.11	64.575	.174	.912	Tidak Valid
item19	89.00	63.647	.235	.912	Tidak Valid
item20	88.83	60.734	.434	.910	Valid
item21	88.74	61.903	.524	.907	Valid
item22	88.57	60.134	.797	.903	Valid
item23	88.63	60.417	.817	.903	Valid
item24	88.54	60.903	.664	.905	Valid
item25	88.71	59.563	.656	.905	Valid
item26	88.71	62.210	.456	.908	Valid
item27	88.60	60.835	.624	.906	Valid
item28	88.60	62.894	.415	.909	Valid
item29	88.71	61.269	.677	.905	Valid
item30	88.54	62.138	.491	.908	Valid



**DESKRIPSI DATA**  
**HASIL PENELITIAN**

## Deskripsi Data Minat Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Post Test)

### Frequencies

		Statistics					
		Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Partisipasi	Keinginan	Minat Akhir
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		80.55	81.29	71.39	73.19	70.71	76.00
Std. Error of Mean		1.318	1.466	1.028	1.243	1.455	.956
Median		79.00	80.00	75.00	75.00	68.00	74.00
Mode		75	75	75	68	68	74
Std. Deviation		7.339	8.162	5.725	6.921	8.100	5.323
Variance		53.856	66.613	32.778	47.895	65.613	28.333
Skewness		1.103	.341	-1.345	.847	.156	.629
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		.523	-1.358	1.393	1.030	-.105	-.052
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		30	25	25	31	31	22
Minimum		70	70	54	62	56	67
Maximum		100	95	79	93	87	89
Sum		2497	2520	2213	2269	2192	2356

### Frequency Table

Perasaan Senang				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	70	1	3.2	3.2
	75	13	41.9	41.9
	79	6	19.4	19.4
	83	3	9.7	9.7
	87	4	12.9	12.9
	91	1	3.2	3.2
	95	2	6.5	6.5
	100	1	3.2	3.2
	Total	31	100.0	100.0

### Ketertarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	3	9.7	9.7	9.7
	75	12	38.7	38.7	48.4
	80	3	9.7	9.7	58.1
	85	3	9.7	9.7	67.7
	90	7	22.6	22.6	90.3
	95	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Perhatian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54	1	3.2	3.2	3.2
	62	3	9.7	9.7	12.9
	66	4	12.9	12.9	25.8
	70	4	12.9	12.9	38.7
	75	18	58.1	58.1	96.8
	79	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Partisipasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	2	6.5	6.5	6.5
	68	12	38.7	38.7	45.2
	75	11	35.5	35.5	80.6
	81	4	12.9	12.9	93.5
	87	1	3.2	3.2	96.8
	93	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Keinginan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	3	9.7	9.7	9.7
	62	2	6.5	6.5	16.1
	68	14	45.2	45.2	61.3
	75	6	19.4	19.4	80.6
	81	4	12.9	12.9	93.5
	87	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Minat Akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	1	3.2	3.2	3.2
	68	1	3.2	3.2	6.5
	70	2	6.5	6.5	12.9
	71	2	6.5	6.5	19.4
	72	2	6.5	6.5	25.8
	74	8	25.8	25.8	51.6
	75	3	9.7	9.7	61.3
	76	1	3.2	3.2	64.5
	78	2	6.5	6.5	71.0
	79	1	3.2	3.2	74.2
	80	2	6.5	6.5	80.6
	82	1	3.2	3.2	83.9
	83	2	6.5	6.5	90.3
	84	1	3.2	3.2	93.5
	86	1	3.2	3.2	96.8
	89	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

## Deskripsi Data Minat Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (PreTest)

### Frequencies

		Statistics					
		Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Partisipasi	Keinginan, kesadaran belajar	Minat Awal
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		65.68	65.48	62.42	67.13	65.52	65.39
Std. Error of Mean		1.352	1.874	2.059	2.408	2.556	1.586
Median		66.00	65.00	62.00	68.00	62.00	67.00
Mode		62	65	75	56 <sup>a</sup>	62	67
Std. Deviation		7.525	10.437	11.462	13.406	14.229	8.831
Variance		56.626	108.925	131.385	179.716	202.458	77.978
Skewness		.478	1.109	-.270	-.312	-.027	-.312
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		-.025	1.673	-1.100	-.251	-.066	-.274
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		33	45	38	56	56	36
Minimum		50	50	41	37	37	46
Maximum		83	95	79	93	93	82
Sum		2036	2030	1935	2081	2031	2027

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

Perasaan Senang				
		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2
	58	6	19.4	22.6
	62	8	25.8	48.4
	66	6	19.4	67.7
	70	4	12.9	80.6
	75	3	9.7	90.3
	79	2	6.5	96.8
	83	1	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0

### Ketertarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	6.5	6.5	6.5
	55	5	16.1	16.1	22.6
	60	5	16.1	16.1	38.7
	65	8	25.8	25.8	64.5
	70	7	22.6	22.6	87.1
	75	1	3.2	3.2	90.3
	85	1	3.2	3.2	93.5
	90	1	3.2	3.2	96.8
	95	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Perhatian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	41	2	6.5	6.5	6.5
	45	1	3.2	3.2	9.7
	50	4	12.9	12.9	22.6
	54	3	9.7	9.7	32.3
	58	4	12.9	12.9	45.2
	62	2	6.5	6.5	51.6
	66	2	6.5	6.5	58.1
	70	5	16.1	16.1	74.2
	75	6	19.4	19.4	93.5
	79	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Partisipasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37	1	3.2	3.2	3.2
	43	2	6.5	6.5	9.7
	56	6	19.4	19.4	29.0
	62	4	12.9	12.9	41.9
	68	6	19.4	19.4	61.3
	75	4	12.9	12.9	74.2
	81	6	19.4	19.4	93.5
	87	1	3.2	3.2	96.8
	93	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Keinginan, kesadaran belajar**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37	2	6.5	6.5	6.5
	43	1	3.2	3.2	9.7
	50	2	6.5	6.5	16.1
	56	3	9.7	9.7	25.8
	62	9	29.0	29.0	54.8
	68	4	12.9	12.9	67.7
	75	4	12.9	12.9	80.6
	81	3	9.7	9.7	90.3
	87	1	3.2	3.2	93.5
	93	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Minat Awal**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	1	3.2	3.2	3.2
	49	1	3.2	3.2	6.5
	51	1	3.2	3.2	9.7
	54	1	3.2	3.2	12.9
	55	1	3.2	3.2	16.1
	58	1	3.2	3.2	19.4
	59	2	6.5	6.5	25.8
	61	2	6.5	6.5	32.3
	62	1	3.2	3.2	35.5
	63	2	6.5	6.5	41.9
	65	1	3.2	3.2	45.2
	66	1	3.2	3.2	48.4
	67	3	9.7	9.7	58.1
	68	1	3.2	3.2	61.3
	69	2	6.5	6.5	67.7
	71	2	6.5	6.5	74.2
	72	1	3.2	3.2	77.4
	73	2	6.5	6.5	83.9
	74	1	3.2	3.2	87.1
	76	2	6.5	6.5	93.5
	80	1	3.2	3.2	96.8
	82	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

## Deskripsi Data Motivasi Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (PostTest)

### Frequencies

		Statistics					
		Ketekunan	Keaktifan	Semangat Belajar	Kehadiran	Keuletan	Motivasi Akhir
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		77.94	75.65	75.23	79.84	80.68	81.39
Std. Error of Mean		1.429	1.534	1.647	1.511	1.595	1.292
Median		75.00	75.00	75.00	75.00	79.00	80.00
Mode		75	75	75	75	79	80
Std. Deviation		7.954	8.538	9.171	8.415	8.882	7.191
Variance		63.262	72.903	84.114	70.806	78.892	51.712
Skewness		-.147	.344	-.538	1.310	-.045	-.024
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		.702	4.234	1.653	.630	.364	1.968
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		37	50	43	30	42	38
Minimum		58	50	50	70	58	61
Maximum		95	100	93	100	100	99
Sum		2416	2345	2332	2475	2501	2523

### Frequency Table

		Ketekunan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	1	3.2	3.2	3.2
	62	1	3.2	3.2	6.5
	70	3	9.7	9.7	16.1
	75	12	38.7	38.7	54.8
	79	3	9.7	9.7	64.5
	83	6	19.4	19.4	83.9
	87	2	6.5	6.5	90.3
	91	2	6.5	6.5	96.8
	95	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	



### Keaktifan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	65	1	3.2	3.2	6.5
	70	5	16.1	16.1	22.6
	75	17	54.8	54.8	77.4
	80	4	12.9	12.9	90.3
	90	1	3.2	3.2	93.5
	95	1	3.2	3.2	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Semangat Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	56	1	3.2	3.2	6.5
	62	2	6.5	6.5	12.9
	68	1	3.2	3.2	16.1
	75	19	61.3	61.3	77.4
	81	2	6.5	6.5	83.9
	87	3	9.7	9.7	93.5
	93	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Kehadiran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	2	6.5	6.5	6.5
	75	17	54.8	54.8	61.3
	80	4	12.9	12.9	74.2
	85	2	6.5	6.5	80.6
	90	2	6.5	6.5	87.1
	95	2	6.5	6.5	93.5
	100	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Keuletan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	1	3.2	3.2	3.2
	70	4	12.9	12.9	16.1
	75	4	12.9	12.9	29.0
	79	11	35.5	35.5	64.5
	83	1	3.2	3.2	67.7
	87	3	9.7	9.7	77.4
	91	5	16.1	16.1	93.5
	95	1	3.2	3.2	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Motivasi Akhir**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	61	1	3.2	3.2	3.2
	70	1	3.2	3.2	6.5
	75	2	6.5	6.5	12.9
	77	2	6.5	6.5	19.4
	78	3	9.7	9.7	29.0
	79	3	9.7	9.7	38.7
	80	7	22.6	22.6	61.3
	82	1	3.2	3.2	64.5
	83	1	3.2	3.2	67.7
	85	2	6.5	6.5	74.2
	86	2	6.5	6.5	80.6
	87	2	6.5	6.5	87.1
	89	1	3.2	3.2	90.3
	94	2	6.5	6.5	96.8
	99	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

## Deskripsi Data Motivasi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (PreTest)

### Frequencies

		Statistics					
		Ketekunan	Keaktifan	Semangat	Kehadiran	Keuletan	Motivasi Awal
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		71.16	69.19	68.35	72.58	78.97	75.61
Std. Error of Mean		1.553	2.062	2.274	1.288	1.992	1.431
Median		70.00	70.00	68.00	70.00	75.00	75.00
Mode		70	75	68	70	70 <sup>a</sup>	74 <sup>a</sup>
Std. Deviation		8.645	11.482	12.661	7.173	11.092	7.969
Variance		74.740	131.828	160.303	51.452	123.032	63.512
Skewness		.208	.493	.121	.002	.046	-.039
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		1.920	.475	-.355	.759	-.513	-.207
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		45	50	50	35	46	35
Minimum		50	50	43	55	54	57
Maximum		95	100	93	90	100	92
Sum		2206	2145	2119	2250	2448	2344

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

		Ketekunan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	54	1	3.2	3.2	6.5
	62	2	6.5	6.5	12.9
	66	5	16.1	16.1	29.0
	70	10	32.3	32.3	61.3
	75	7	22.6	22.6	83.9
	79	2	6.5	6.5	90.3
	83	1	3.2	3.2	93.5
	87	1	3.2	3.2	96.8
	95	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Keaktifan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	6.5	6.5	6.5
	55	3	9.7	9.7	16.1
	60	4	12.9	12.9	29.0
	65	5	16.1	16.1	45.2
	70	5	16.1	16.1	61.3
	75	6	19.4	19.4	80.6
	80	3	9.7	9.7	90.3
	85	1	3.2	3.2	93.5
	90	1	3.2	3.2	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0	

**Semangat**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	43	1	3.2	3.2	3.2
	50	3	9.7	9.7	12.9
	56	3	9.7	9.7	22.6
	62	5	16.1	16.1	38.7
	68	7	22.6	22.6	61.3
	75	6	19.4	19.4	80.6
	81	2	6.5	6.5	87.1
	87	2	6.5	6.5	93.5
	93	2	6.5	6.5	100.0
Total		31	100.0	100.0	

**Kehadiran**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	3.2	3.2	3.2
	60	1	3.2	3.2	6.5
	65	4	12.9	12.9	19.4
	70	10	32.3	32.3	51.6
	75	8	25.8	25.8	77.4
	80	5	16.1	16.1	93.5
	85	1	3.2	3.2	96.8
	90	1	3.2	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0	

### Keuletan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54	1	3.2	3.2	3.2
	62	1	3.2	3.2	6.5
	66	1	3.2	3.2	9.7
	70	7	22.6	22.6	32.3
	75	7	22.6	22.6	54.8
	83	4	12.9	12.9	67.7
	87	4	12.9	12.9	80.6
	91	1	3.2	3.2	83.9
	95	4	12.9	12.9	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0	

### Motivasi Awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	57	1	3.2	3.2	3.2
	65	1	3.2	3.2	6.5
	66	2	6.5	6.5	12.9
	67	2	6.5	6.5	19.4
	68	1	3.2	3.2	22.6
	69	1	3.2	3.2	25.8
	70	1	3.2	3.2	29.0
	73	1	3.2	3.2	32.3
	74	4	12.9	12.9	45.2
	75	4	12.9	12.9	58.1
	76	1	3.2	3.2	61.3
	78	1	3.2	3.2	64.5
	79	1	3.2	3.2	67.7
	81	2	6.5	6.5	74.2
	82	1	3.2	3.2	77.4
	83	3	9.7	9.7	87.1
	87	2	6.5	6.5	93.5
	88	1	3.2	3.2	96.8
	92	1	3.2	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0	

## Deskripsi Data Minat Kelas Kontrol Setelah Perlakuan (Post Test)

### Frequencies

		Statistics					
		Perasaan senang	ketertarikan	perhatian	partisipasi	Keinginan kesadaran belajar	Minat Akhir
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		78.77	78.71	76.77	75.39	74.71	77.00
Std. Error of Mean		1.543	1.111	1.260	2.027	1.765	1.090
Median		75.00	80.00	75.00	75.00	75.00	76.00
Mode		75	75	75	69	75	73 <sup>a</sup>
Std. Deviation		8.593	6.187	7.013	11.286	9.826	6.066
Variance		73.847	38.280	49.181	127.378	96.546	36.800
Skewness		.620	-.036	.400	.102	.062	.757
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		-.610	.280	2.158	-.304	1.323	.598
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		33	25	38	44	50	26
Minimum		63	65	58	50	50	67
Maximum		96	90	96	94	100	93
Sum		2442	2440	2380	2337	2316	2387

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

Perasaansenang				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 63	1	3.2	3.2	3.2
71	7	22.6	22.6	25.8
75	11	35.5	35.5	61.3
79	2	6.5	6.5	67.7
83	1	3.2	3.2	71.0
88	5	16.1	16.1	87.1
92	2	6.5	6.5	93.5
96	2	6.5	6.5	100.0
Total	31	100.0	100.0	

**Ketertarikan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	2	6.5	6.5	6.5
	75	13	41.9	41.9	48.4
	80	8	25.8	25.8	74.2
	85	5	16.1	16.1	90.3
	90	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Perhatian**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	1	3.2	3.2	3.2
	67	1	3.2	3.2	6.5
	71	3	9.7	9.7	16.1
	75	17	54.8	54.8	71.0
	79	2	6.5	6.5	77.4
	83	3	9.7	9.7	87.1
	88	3	9.7	9.7	96.8
	96	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Partisipasi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	56	1	3.2	3.2	6.5
	63	2	6.5	6.5	12.9
	69	10	32.3	32.3	45.2
	75	7	22.6	22.6	67.7
	81	2	6.5	6.5	74.2
	88	4	12.9	12.9	87.1
	94	4	12.9	12.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Keinginan Kesadaran Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	56	1	3.2	3.2	6.5
	63	1	3.2	3.2	9.7
	69	9	29.0	29.0	38.7
	75	10	32.3	32.3	71.0
	81	4	12.9	12.9	83.9
	88	4	12.9	12.9	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Minat Akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	1	3.2	3.2	3.2
	68	1	3.2	3.2	6.5
	70	2	6.5	6.5	12.9
	71	2	6.5	6.5	19.4
	73	4	12.9	12.9	32.3
	74	2	6.5	6.5	38.7
	75	1	3.2	3.2	41.9
	76	3	9.7	9.7	51.6
	77	1	3.2	3.2	54.8
	78	4	12.9	12.9	67.7
	79	1	3.2	3.2	71.0
	80	2	6.5	6.5	77.4
	81	2	6.5	6.5	83.9
	83	1	3.2	3.2	87.1
	84	1	3.2	3.2	90.3
	88	1	3.2	3.2	93.5
	89	1	3.2	3.2	96.8
	93	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	



## Deskripsi Data Minat Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan (PreTest)

### Frequencies

		Statistics					
		Perasaan senang	ketertarikan	perhatian	partisipasi	Keinginan Kesadaran belajar	Minat awal
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		74.90	73.23	74.58	75.68	76.90	75.29
Std. Error of Mean		1.369	1.774	2.128	2.167	1.779	1.485
Median		75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	73.00
Mode		70	75	75	68	75	72
Std. Deviation		7.622	9.878	11.848	12.068	9.907	8.267
Variance		58.090	97.581	140.385	145.626	98.157	68.346
Skewness		.911	.975	.619	.223	.237	.901
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		1.464	1.923	-.205	-1.286	-.249	.605
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		37	40	42	37	38	32
Minimum		58	60	58	56	62	64
Maximum		95	100	100	93	100	96
Sum		2322	2270	2312	2346	2384	2334

### Frequency Table

		Perasaan senang			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	1	3.2	3.2	3.2
	70	14	45.2	45.2	48.4
	75	7	22.6	22.6	71.0
	79	4	12.9	12.9	83.9
	83	2	6.5	6.5	90.3
	91	2	6.5	6.5	96.8
	95	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Ketertarikan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	5	16.1	16.1	16.1
	65	5	16.1	16.1	32.3
	75	16	51.6	51.6	83.9
	80	2	6.5	6.5	90.3
	85	1	3.2	3.2	93.5
	100	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Perhatian**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	4	12.9	12.9	12.9
	62	1	3.2	3.2	16.1
	66	4	12.9	12.9	29.0
	70	6	19.4	19.4	48.4
	75	7	22.6	22.6	71.0
	79	1	3.2	3.2	74.2
	83	1	3.2	3.2	77.4
	87	3	9.7	9.7	87.1
	91	1	3.2	3.2	90.3
	95	1	3.2	3.2	93.5
	100	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Partisipasi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	2	6.5	6.5	6.5
	62	3	9.7	9.7	16.1
	68	10	32.3	32.3	48.4
	75	5	16.1	16.1	64.5
	87	5	16.1	16.1	80.6
	93	6	19.4	19.4	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Keinginan kesadaran belajar**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	5	16.1	16.1	16.1
	68	3	9.7	9.7	25.8
	75	10	32.3	32.3	58.1
	81	6	19.4	19.4	77.4
	87	4	12.9	12.9	90.3
	93	2	6.5	6.5	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Minat awal**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	1	3.2	3.2	3.2
	65	4	12.9	12.9	16.1
	68	2	6.5	6.5	22.6
	71	1	3.2	3.2	25.8
	72	5	16.1	16.1	41.9
	73	4	12.9	12.9	54.8
	74	1	3.2	3.2	58.1
	75	1	3.2	3.2	61.3
	76	1	3.2	3.2	64.5
	77	1	3.2	3.2	67.7
	78	2	6.5	6.5	74.2
	80	1	3.2	3.2	77.4
	81	1	3.2	3.2	80.6
	84	2	6.5	6.5	87.1
	85	1	3.2	3.2	90.3
	88	1	3.2	3.2	93.5
	95	1	3.2	3.2	96.8
	96	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

## Deskripsi Data Motivasi Kelas Kontrol Setelah Perlakuan (PostTest)

### Frequencies

		Statistics					
		Ketekunan	Keaktifan	Semangat belajar	Kehadiran	Keuletan	Motivasi akhir
N	Valid	31	31	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		77.84	78.71	68.00	79.52	79.45	80.52
Std. Error of Mean		1.560	1.688	1.516	1.756	1.443	1.374
Median		75.00	75.00	68.00	75.00	75.00	78.00
Mode		75	75	75	75	75	75
Std. Deviation		8.688	9.396	8.438	9.777	8.033	7.650
Variance		75.473	88.280	71.200	95.591	64.523	58.525
Skewness		.885	1.077	-.412	1.345	.650	1.110
Std. Error of Skewness		.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis		.090	.739	-.371	.357	-.679	.377
Std. Error of Kurtosis		.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range		34	40	31	30	25	29
Minimum		66	60	50	70	70	69
Maximum		100	100	81	100	95	98
Sum		2413	2440	2108	2465	2463	2496

### Frequency Table

Ketekunan				
		Frequency	Percent	Valid Percent
Valid	66	2	6.5	6.5
	70	7	22.6	22.6
	75	11	35.5	35.5
	79	1	3.2	3.2
	83	3	9.7	9.7
	87	3	9.7	9.7
	91	2	6.5	6.5
	95	1	3.2	3.2
	100	1	3.2	3.2
Total		31	100.0	100.0

**Keaktifan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	3.2	3.2	3.2
	70	2	6.5	6.5	9.7
	75	20	64.5	64.5	74.2
	80	1	3.2	3.2	77.4
	85	1	3.2	3.2	80.6
	90	1	3.2	3.2	83.9
	95	3	9.7	9.7	93.5
	100	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Semangat belajar**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	6.5	6.5	6.5
	56	2	6.5	6.5	12.9
	62	7	22.6	22.6	35.5
	68	8	25.8	25.8	61.3
	75	9	29.0	29.0	90.3
	81	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Kehadiran**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	4	12.9	12.9	12.9
	75	18	58.1	58.1	71.0
	80	2	6.5	6.5	77.4
	90	2	6.5	6.5	83.9
	95	1	3.2	3.2	87.1
	100	4	12.9	12.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Keuletan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	6	19.4	19.4	19.4
	75	11	35.5	35.5	54.8
	79	1	3.2	3.2	58.1
	83	6	19.4	19.4	77.4
	87	2	6.5	6.5	83.9
	91	2	6.5	6.5	90.3
	95	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Motivasi akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	69	1	3.2	3.2	3.2
	71	1	3.2	3.2	6.5
	75	7	22.6	22.6	29.0
	76	2	6.5	6.5	35.5
	77	4	12.9	12.9	48.4
	78	3	9.7	9.7	58.1
	80	3	9.7	9.7	67.7
	82	2	6.5	6.5	74.2
	84	1	3.2	3.2	77.4
	85	1	3.2	3.2	80.6
	87	1	3.2	3.2	83.9
	92	1	3.2	3.2	87.1
	94	1	3.2	3.2	90.3
	96	1	3.2	3.2	93.5
	97	1	3.2	3.2	96.8
	98	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

## Deskripsi Data Motivasi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan (PreTest)

### Frequencies

Statistics						
	Ketekunan	Keaktifan	Semangat	Kehadiran	Keuletan	Motivasi Awal
N Valid	31	31	31	31	31	31
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	76.45	76.29	76.39	71.94	77.52	79.03
Std. Error of Mean	1.388	1.555	1.606	1.461	1.559	1.029
Median	75.00	75.00	75.00	70.00	75.00	77.00
Mode	75	75	75	70 <sup>a</sup>	75	76
Std. Deviation	7.728	8.657	8.939	8.132	8.683	5.730
Variance	59.723	74.946	79.912	66.129	75.391	32.832
Skewness	1.232	-.509	.692	-.430	.365	.941
Std. Error of Skewness	.421	.421	.421	.421	.421	.421
Kurtosis	2.517	2.495	2.277	1.473	-.864	.114
Std. Error of Kurtosis	.821	.821	.821	.821	.821	.821
Range	38	45	44	40	33	22
Minimum	62	50	56	50	62	71
Maximum	100	95	100	90	95	93
Sum	2370	2365	2368	2230	2403	2450

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

Ketekunan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 62	1	3.2	3.2	3.2
66	1	3.2	3.2	6.5
70	6	19.4	19.4	25.8
75	14	45.2	45.2	71.0
79	2	6.5	6.5	77.4
83	4	12.9	12.9	90.3
87	1	3.2	3.2	93.5
95	1	3.2	3.2	96.8
100	1	3.2	3.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

**Keaktifan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	60	1	3.2	3.2	6.5
	65	1	3.2	3.2	9.7
	70	2	6.5	6.5	16.1
	75	16	51.6	51.6	67.7
	80	5	16.1	16.1	83.9
	85	1	3.2	3.2	87.1
	90	3	9.7	9.7	96.8
	95	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Semangat**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	1	3.2	3.2	3.2
	62	1	3.2	3.2	6.5
	68	5	16.1	16.1	22.6
	75	13	41.9	41.9	64.5
	81	8	25.8	25.8	90.3
	87	1	3.2	3.2	93.5
	100	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

**Kehadiran**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	55	1	3.2	3.2	6.5
	60	1	3.2	3.2	9.7
	65	3	9.7	9.7	19.4
	70	10	32.3	32.3	51.6
	75	10	32.3	32.3	83.9
	80	2	6.5	6.5	90.3
	85	2	6.5	6.5	96.8
	90	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	



### Keuletan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	1	3.2	3.2	3.2
	66	2	6.5	6.5	9.7
	70	7	22.6	22.6	32.3
	75	9	29.0	29.0	61.3
	79	1	3.2	3.2	64.5
	83	3	9.7	9.7	74.2
	87	4	12.9	12.9	87.1
	91	3	9.7	9.7	96.8
	95	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

### Motivasi Awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	71	1	3.2	3.2	3.2
	72	1	3.2	3.2	6.5
	73	1	3.2	3.2	9.7
	74	4	12.9	12.9	22.6
	75	1	3.2	3.2	25.8
	76	6	19.4	19.4	45.2
	77	4	12.9	12.9	58.1
	78	1	3.2	3.2	61.3
	79	1	3.2	3.2	64.5
	81	1	3.2	3.2	67.7
	82	2	6.5	6.5	74.2
	83	2	6.5	6.5	80.6
	85	1	3.2	3.2	83.9
	86	2	6.5	6.5	90.3
	90	1	3.2	3.2	93.5
	91	1	3.2	3.2	96.8
	93	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

## **HASIL ANALISIS DATA**

## Hasil Uji Wilcoxon Variabel Minat

### Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Setelah Eksperimen - Sebelum Eksperimen	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	18.00	18.00
	Positive Ranks	29 <sup>b</sup>	15.41	447.00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	31		

a. Setelah Eksperimen < Sebelum Eksperimen

b. Setelah Eksperimen > Sebelum Eksperimen

c. Setelah Eksperimen = Sebelum Eksperimen

### Test Statistics<sup>b</sup>

	Setelah Eksperimen - Sebelum Eksperimen
Z	-4.414 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## Hasil Uji Wilcoxon Variabel Motivasi

### Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi Post Test - Motivasi Pre Test	Negative Ranks	7 <sup>a</sup>	12.21
	Positive Ranks	24 <sup>b</sup>	17.10
	Ties	0 <sup>c</sup>	
	Total	31	

a. Motivasi Post Test < Motivasi Pre Test

b. Motivasi Post Test > Motivasi Pre Test

c. Motivasi Post Test = Motivasi Pre Test

### Test Statistics<sup>b</sup>

	Motivasi Post Test - Motivasi Pre Test
Z	-3.188 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

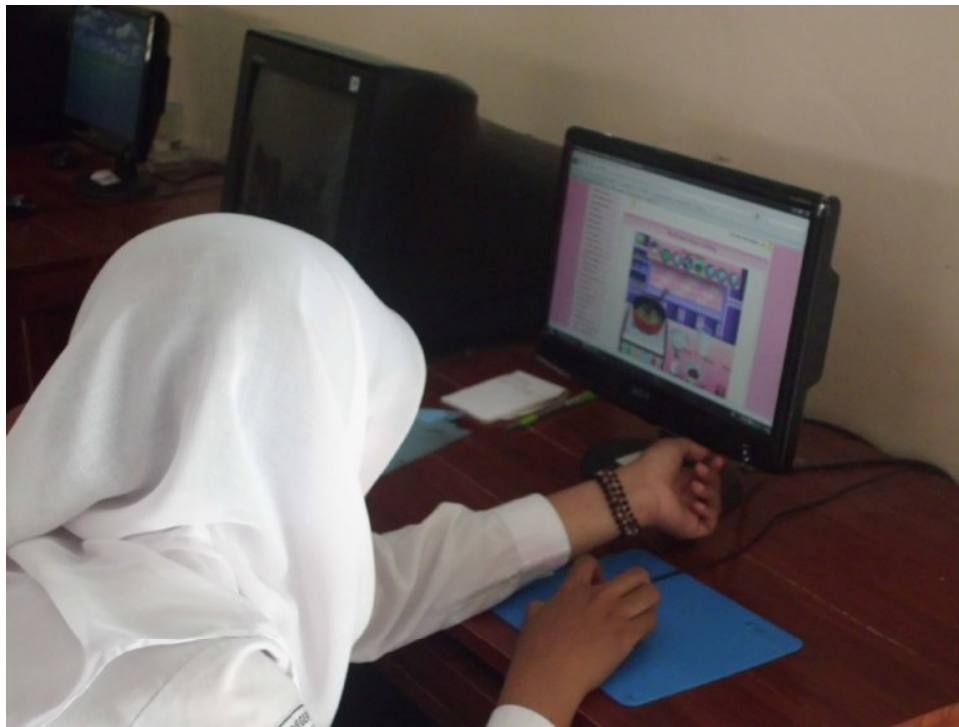
a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

**FOTO HASIL PENELITIAN**



**Proses Pembelajaran Kelas Kontrol**



**Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen**

## Penghitungan Tabel Distribusi Frekuensi

1. Tabel Distribusi Frekuensi Minat
 

Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

R = (Max – Min) + 1

$$= (96 - 64) + 1$$

$$= 33$$

P = R/K

$$= 33/6$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

R = (Max – Min) + 1

$$= (93 - 67) + 1$$

$$= 27$$

P = R/K

$$= 27/6$$

$$= 4,5$$
2. Tabel Distribusi Frekuensi Minat
 

Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

R = (Max – Min) + 1

$$= (82 - 46) + 1$$

$$= 37$$

P = R/K

$$= 37/6$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

R = (Max – Min) + 1

$$= (89 - 67) + 1$$

$$= 23$$

P = R/K

$$= 23/6$$

$$= 4 \text{ (pembulatan)}$$
3. Tabel Distribusi Frekuensi Minat
 

Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$
4. Tabel Distribusi Frekuensi Minat
 

Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

R = (Max – Min) + 1

$$= (89 - 67) + 1$$

$$= 23$$

P = R/K

$$= 23/6$$

$$= 4 \text{ (pembulatan)}$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

R = (Max – Min) + 1

$$= (89 - 67) + 1$$

$$= 23$$

P = R/K

$$= 23/6$$

$$= 4 \text{ (pembulatan)}$$
5. Tabel Distribusi Frekuensi
 

Motivasi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$R = (\text{Max} - \text{Min}) + 1$$

$$= (93 - 71) + 1$$

$$= 23$$

$$P = R/K$$

$$= 23/6$$

$$= 4 \text{ (pembulatan)}$$

#### 6. Tabel Distribusi Frekuensi

Motivasi Kelas Eksperimen

Sebelum Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$R = (\text{Max} - \text{Min}) + 1$$

$$= (92 - 57) + 1$$

$$= 36$$

$$P = R/K$$

$$= 36/6$$

$$= 6$$

#### 7. Tabel Distribusi Frekuensi

Motivasi Kelas Kontrol Sesudah

Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$R = (\text{Max} - \text{Min}) + 1$$

$$= (98 - 69) + 1$$

$$= 30$$

$$P = R/K$$

$$= 30/6$$

$$= 5$$

#### 8. Tabel Distribusi Frekuensi

Motivasi Kelas Eksperimen

Sesudah Perlakuan

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (31)$$

$$= 1 + 3,3 (1,49)$$

$$= 5,92$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$

$$R = (\text{Max} - \text{Min}) + 1$$

$$= (99 - 61) + 1$$

$$= 39$$

$$P = R/K$$

$$= 39/6$$

$$= 6 \text{ (pembulatan)}$$



## **Penghitungan Tabel Kecenderungan Variabel**

### **1. Variabel Minat**

$$\text{Nilai maksimal ideal} = 25 \times 4 = 100$$

$$\text{Nilai minimal ideal} = 25 \times 1 = 25$$

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (100 - 25) \\ &= 62,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (100 - 25) \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

### **2. Variabel Motivasi**

$$\text{Nilai maksimal ideal} = 26 \times 4 = 104$$

$$\text{Nilai minimal ideal} = 26 \times 1 = 26$$

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (104 - 26) \\ &= 63 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (104 - 26) \\ &= 12,33 \end{aligned}$$